15 JAHRE MORROWIND

Großes Retro-Special zum richtungsweisenden dritten Teil der Elder-Scrolls-Reihe

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Uplay-Preis vom 16.05.2017: ca. 15 Euro!

BONUS-VOLLVERSION

QUAKE

Ungekürzt und unglaublich gut: Der Kult-Shooter von id Software als kostenlose Steam-Vollversion + Mod-Special im Heft

EXKLUSIVE VORSCHAU

ELEX

Science-Fiction statt Fantasy: Wir haben das größte Piranha-Bytes-Spiel aller Zeiten stundenlang ohne Einschränkung gespielt und alle Gilden ausprobiert.

CALL OF DUTY: WW2

Normandie statt Weltraum Die Shooter-Reihe kehrt zu ihren Zweiter-Weltkriegs-Wurzeln zurück.

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 298
06/17 | € 6,99
www.pcgames.de

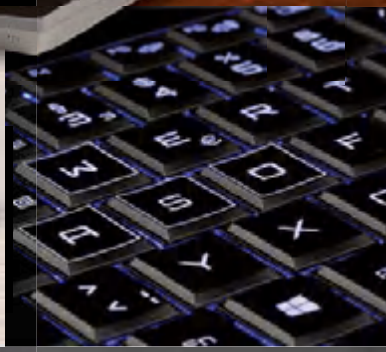
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 06

Hol Dir jetzt das nächste Level!

NEU!

NEXOC. G737II



Beispielkonfiguration:

- 43,94 cm (17,3“)
  1920 x 1080 (FHD)
  Wide View Angle - G-Sync
- INTEL CORE i7-7700
  3,6 GHz 8M Kaby Lake
- GEFORCE® GTX 1080
  8 GB GDDR5
- 32 GB DDR4 PC2666 MHz
- SSD M.2 Samsung 960 EVO
  250 GB
- HDD 1 TB

Spiel Deine Gegner an die Wand mit dem Gaming- und Entertainmentsystem für härteste Grafikanforderungen.

Starke Leistung und herausragende Qualität sorgen für spannende Multimedia-Action und komplexes Gameplay. **Die richtige Wahl für echte Zocker!**

Mehr Infos zu diesem Notebook auch auf unserer Webseite:

Unterschiedlichste Konfigurationen findet Ihr in unserem Online-Shop:

NEXOC GmbH
Siemensstraße 9 | 85221 Dachau
Tel.: 08131 / 56 95 - 650
Fax: 08131 / 56 95 - 659
E-Mail : info@nexoc-notebook.com

NEXOC®
mobile systems

www.nexoc.de | www.nexoc-store.de

EDITORIAL

Das ewige Streben nach dem Beben

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Für regelmäßige Leser von PC Games ist es keine Überraschung: 2017 ist für uns ein ganz besonderes Jahr. Schließlich wird man nur einmal 25. Wir wollen dieses schöne Jubiläum für einen Rückblick auf ein Vierteljahrhundert Computerspiel-Historie und PC-Games-Geschichte nutzen. Freut euch diesbezüglich schon auf die Jubiläumsausgabe 10/17. Gleichzeitig richten wir aber auch den Blick nach vorne, schließlich wollen wir gemeinsam mit euch noch das dreißigjährige oder gar das fünfzigjährige Jubiläum der PC Games bestreiten. Dafür ist es unbedingt nötig, die PC Games (und auch unsere Webseite pcgames.de) auf diese Zukunft auszurichten. Und hier kommt ihr ins Spiel: Wir wollen von euch ab dem 31. Mai (das ist der Erscheinungstermin dieser Ausgabe) wissen, wie eure Erwartungen an uns für die nahe und ferne Zukunft aussehen. Mehr Tests oder weniger? Wertungen abschaffen oder behalten? Vollversion unbedingt auf DVD oder lieber nur noch als Steam-Code? Wir wollen wissen, wie ihr über diese und andere Fragen denkt. Wir wollen die Zukunft von Heft und Webseite zusammen mit euch gestalten. Als Dankeschön für eure Teilnahme an dieser Umfrage haben wir ein paar tolle, wertvolle Preise organisiert (unter anderem ein Nvidia Shield), die wir unter allen Teilnehmern verlosen werden. Abonnenten bekommen den Link zur Umfrage schon mit dem Abo-Newsletter zugeschickt. Wer sonst noch teilnehmen will, surft einfach ab dem 31. Mai auf pcgames.de. Wir freuen uns sehr auf eure Meinung!

Auch wenn die vollen Feierlichkeiten zum Jubiläum noch ein wenig auf sich warten lassen, haben wir in dieser Ausgabe zwei echte Vollversions-Schmankerl für euch. Hauptvollversion ist das Action-Adventure *Assassin's Creed: Revelations*, das bei vielen Fans als der beste Teil der Meuchelmörder-Spielereihe gilt. Außerdem liegt der Extended-Fassung der PC Games in Form eines Steam-Codes noch ein echter Klassiker bei, den man nicht groß vorstellen muss. Das erste *Quake* von id Software ist Kult! Ihr könnt dieses Ausnahmespiel entweder in seiner Urform genießen oder den Titel mithilfe unseres Mod-Specials auf Seite 98 einer grafischen und inhaltlichen Frischzellenkur unterziehen. In beiden Fällen ein unvergessliches Erlebnis. Wie ihr euch den Steam-Code holt, erklären wir euch ausführlich auf der nächsten Seite. Um diesen zu bekommen, müsst ihr aber volljährig sein!

Wir wünschen euch viel Spaß mit den beiden Vollversionen und natürlich auch mit den vielen anderen Inhalten dieser Ausgabe.

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Meister-Assassine Ezio Auditore begibt sich im vierten Teil der Action-Adventure-Reihe von Ubisoft auf eine Reise voller Entdeckungen und Enthüllungen. *Assassin's Creed: Revelations* führt ihn ins damalige Konstantinopel und damit mitten ins Herz des Osmanischen Reiches. Dort droht eine rasch wachsende Armee von Templern die Region zu destabilisieren.

INSTALLATION

Die Installation direkt von der Heft-DVD verläuft aus technischen Gründen etwas komplizierter als gewöhnlich. Mit der Anleitung klappt es aber garantiert:

Installation via Uplay und Internet: Falls ihr Ubisofts spielübergreifendes Tool bereits installiert habt, könnt ihr dort einfach den Spielcode einlösen. Das Programm lädt *Assassin's Creed: Revelations* dann automatisch herunter und bringt es auf den neuesten Stand. Die DVD müsst ihr in diesem Fall nicht einlegen.

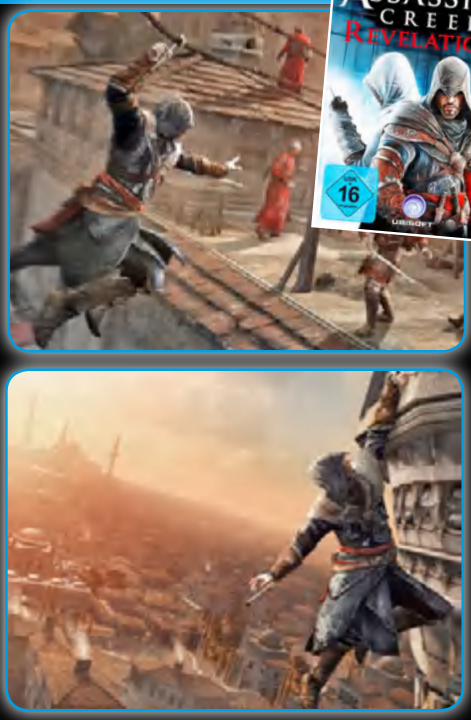
Installation ohne Uplay von Heft-DVD: Startet die Installation von unserer Heft-DVD. Merkt euch dabei, in welchen Ordner ihr das Spiel installiert (voreingestellt – C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Assassin's Creed Revelations). Nach der Installation navigiert ihr mit dem Windows-Explorer in den entsprechenden Ordner und ruft die Datei AssassinsCreedRevelations.exe mit einem Doppelklick auf. Nach einem Patch-Vorgang, den ihr nach Ablauf manuell mit einem Klick auf „Beenden" abschließen müsst, wird Uplay installiert – dort könnt ihr dann den Spielcode im Bereich „Spiele" einlösen, das Spiel ein weiteres Mal patchen und starten.

Installation mit Uplay von Heft-DVD: Führt die Erstinstallation wie in Schritt 2 beschrieben aus – statt danach aber manuell in den Ordner zu navigieren, startet ihr einfach Uplay. Löst den Spiel-Code ein. *Assassin's Creed: Revelations* befindet sich anschließend bereits in eurer Spiele-Bibliothek und muss beim ersten Aufruf nur noch einmal gepatcht werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP3, Dual Core CPU mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM

Empfohlen: Windows XP SP3/Vista7/8/10, Dual Core CPU mit 2,6 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM



QUAKE (NICHT AUF DVD, ABER ALS CODE IM HEFT)

Der berühmt-berüchtigte, lange indizierte Shooter von id Software hat schon über 20 Jahre auf dem Buckel. Umso überraschender ist es, wie gut das Gameplay gealtert ist. *Quake* macht auch heute noch unheimlich Spaß. Besonders, wenn man dem Titel mit den richtigen Mods einen neuen Anstrich verpasst. Ab Seite 98 zeigen wir euch, wie ihr das gute, alte *Quake* ordentlich aufhübschen und interessanter machen könnt. Perfekt, um sich auf das aktuelle Multiplayer-Spektakel *Quake Champions* (Vorschau ab Seite 32) einzustimmen oder einfach in Erinnerungen zu schwelgen. Falls ihr den Kult-Shooter aus dem Jahr 1996 nicht in eurer Sammlung habt, kein Problem: der Extended-Fassung dieser Ausgabe liegt ein Code (Karte zwischen den Seiten 66 und 67) bei, den ihr auf www.pcgames.de/codes in einen Steam-Key umtauschen könnt. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass ihr volljährig seid, denn der Retro-Klassiker *Quake* verfügt nicht über eine Jugendfreigabe.

INSTALLATION

Nachdem ihr euch auf unserer altersbeschränkten Codeseite den Original-Key geholt habt, könnt ihr diesen über den kostenlosen Steam-Client einlösen. Wie ihr Mods mit dieser Steam-Version von *Quake* verwendet, könnt ihr in unserem Mod-Special ab Seite 98 nachlesen. Auf www.pcgames.de stellen wir euch Anfang Juni weitere coole Mods für den Kult-Shooter vor.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION

- Assassin's Creed: Revelations

TOOLS

- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)

- Call of Duty: WW2 – Diskussionsrunde
- Warhammer 40K: Dawn of War 3 – Let's Play
- Quake Champions – Let's Play

VIDEOS (TEST)

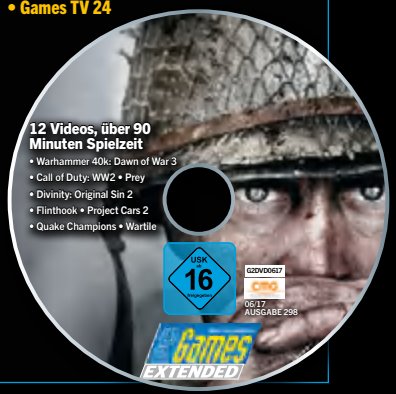
- Warhammer 40k: Dawn of War 3
- Flinthook
- Prey
- Dreamfall Chapters
- What Remains of Edith Finch

VIDEOS (VORSCHAU)

- Divinity: Original Sin 2 – Gamemaster-Mode
- Project Cars 2
- Wartile (Early Access)

VIDEOS (TRAILER)

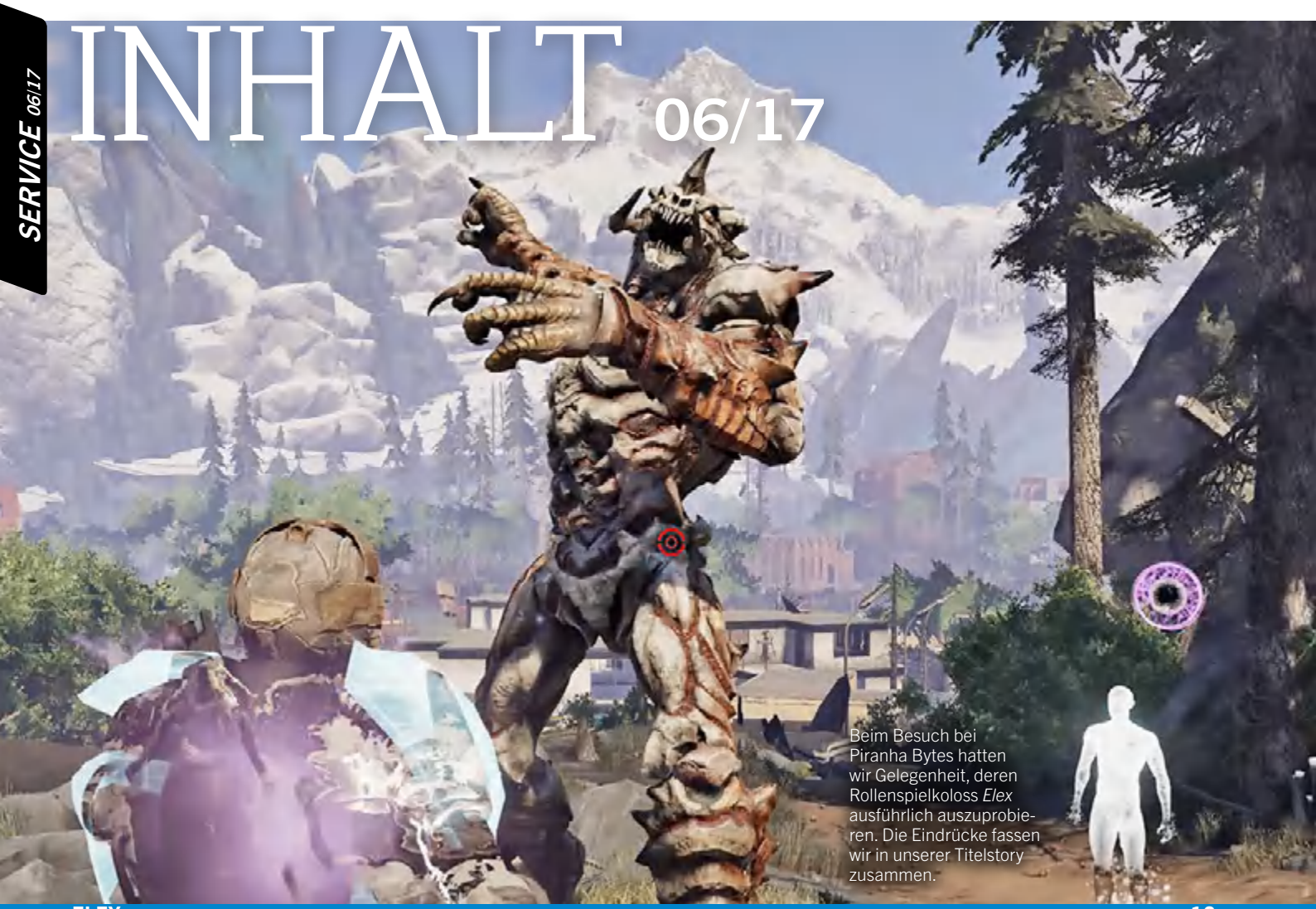
- Games TV 24



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Assassin's Creed: Revelations* und unserer Bonus-Vollversion erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

WIE VERTEIDIGST DU DEIN SCHIFF GEGEN DIGITALE ANGRIFFSWELLEN?
Jetzt auf eine von über 850 militärischen oder zivilen Stellen bewerben.
Entwickle mit uns die Bundeswehr der Zukunft:
ALS ADMIN (M/W)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT DIGITALE KRÄFTE
Bundeswehr

INHALT 06/17



Beim Besuch bei Piranha Bytes hatten wir Gelegenheit, deren Rollenspielkoloss *Elex* ausführlich auszuprobieren. Die Eindrücke fassen wir in unserer Titelstory zusammen.

ELEX 12

AKTUELL

Elex 12
Project Cars 2 18
Call of Duty: WW2 22
Star Wars: Battlefront 2 26
Quake Champions 32
Call of Duty: Youtube-Kontroverse 36
Darksiders 3 36
Vanquish 36
Microsoft: Neue VR-Controller 37
Phoenix Point 37
The Witcher auf Netflix 37
Paradox: PDX Con 2017 38
Terminliste 40
The Long Journey Home (Vortest) 44

TEST

Prey 46
Bounty Train 52
Flinthook 54
The Surge 56
Little Nightmares 62
Rime 64
Sniper: Ghost Warrior 3 68
What Remains of Edith Finch 70
Dragon Quest Heroes 2 72
Guardians of the Galaxy: The Telltale Series – Ep. 1 76
Outlast 2 78
Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 80

MAGAZIN

Rückblick: Morrowind 86
Vor zehn Jahren 92
Rossis Rumpelkammer 94
Special: Die besten Mods für unsere Bonus-Vollversion Quake 96

HARDWARE

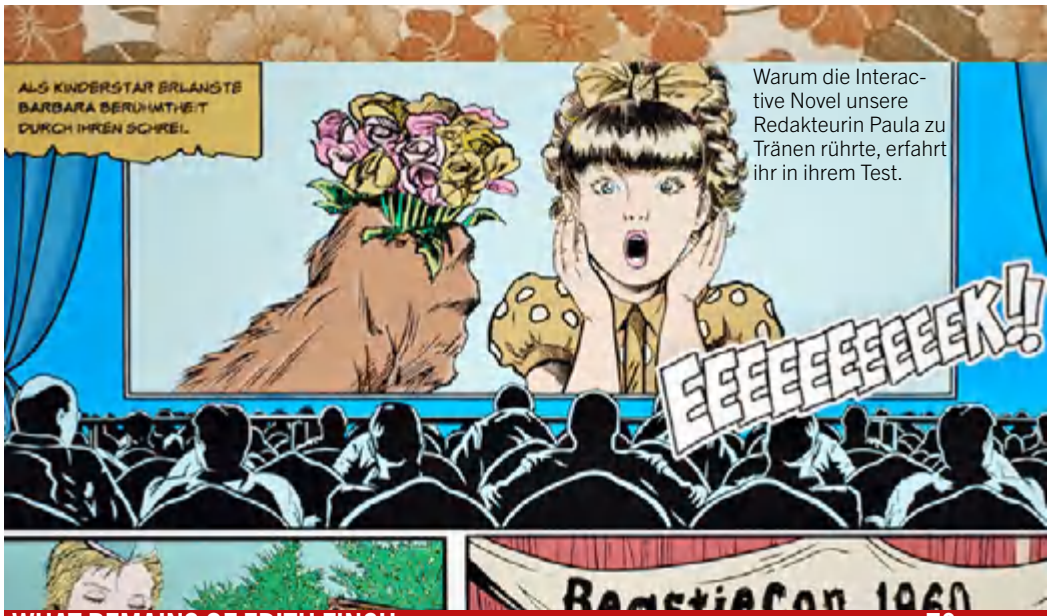
Hardware News 102
Einkaufsführer: Hardware 104
Wir stellen euch passende Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.
Test: Gamertastatur Isku+ Force FX 108
Wie gut eignet sich die neue Tastatur von Hersteller Roccat für Spieler?
Special: Hardware-Begriffe 110
Unverzichtbares Wissen für Zocker: Hardware- und Grafikeffekte einfach erklärt.

PROJECT CARS 2 18

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 26

THE LONG JOURNEY HOME 42

PREY 46



Warum die Interactive Novel unsere Redakteurin Paula zu Tränen rührte, erfahrt ihr in ihrem Test.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH 70

EXTENDED

Startseite 115

Special:
Windows 10 Creator Update 116
Wir stellen euch die wichtigsten Funktionen und Neuerungen vor.

Report: Das Eve-Fanfest 2017 120
Reykjavik ist Jahr für Jahr Pilgerstätte für Weltraumfans. Warum, klärt unser Report.

Hardware-Special:
2.1-Soundsysteme 126
Fünf ausgesuchte Audiosysteme im kompakten Schreibtischformat stellen sich dem Test.

SERVICE

Editorial 3

Vollversion: Assassin's Creed:
Revelations 4

Vollversion: Quake 4

Team-Vorstellung 8

Team-Tagebuch 10

Vorschau und Impressum 114

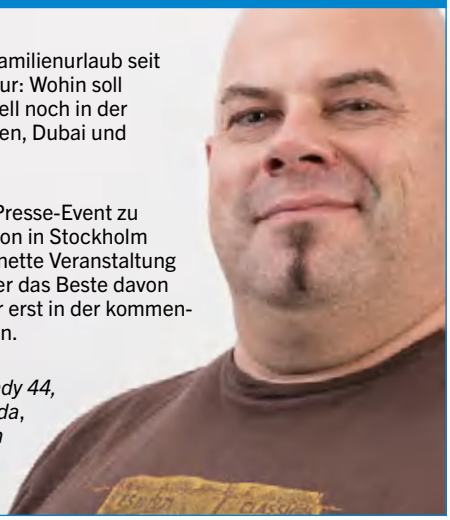
SPIELE IN DIESER AUSGABE

Assassin's Creed: Revelations | VOLLVERSION 4
Battletech | AKTUELL 38
Bounty Train | TEST 52
Call of Duty: WW2 | AKTUELL 22
Cities: Skylines – Mass Transit | AKTUELL 38
Darksiders 3 | AKTUELL 36
Dragon Quest Heroes 2 | TEST 72
Elex | AKTUELL 12
Europa Universalis 4 | AKTUELL 38
Eve Online | EXTENDED 120
Flinthook | TEST 54
Forza Horizon 3: Hot Wheels (DLC) | TEST 83
Ghost Recon Wildlands:
Narco Road (DLC) | TEST 82
Guardians of the Galaxy:
The Telltale Series – Ep. 1 | TEST 76
Hearts of Iron 4 | AKTUELL 38
Little Nightmares | TEST 62
Octodad: Dadliest Catch | TEST 80
Outlast 2 | TEST 78
Phoenix Point | AKTUELL 37
Prey | TEST 46
Prison Architect | AKTUELL 38
Project Cars 2 | AKTUELL 18
Quake | VOLLVERSION 4
Quake Champions | AKTUELL 32
Quake-Mods | MAGAZIN 96
Rime | TEST 64
Sniper: Ghost Warrior 3 | TEST 68
Star Wars: Battlefront 2 | AKTUELL 26
Steel Division: Normandy 44 | AKTUELL 38
Surviving Mars | AKTUELL 38
The Elder Scrolls 3: Morrowind | MAGAZIN 86
The Long Journey Home | VORTEST 42
The Surge | TEST 56
Vanquish | AKTUELL 36
What Remains of Edith Finch | TEST 70

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur



Plant gerade:
den ersten „echten" Familienurlaub seit Jahren. Die Frage ist nur: Wohin soll die Reise gehen? Aktuell noch in der Verlosung: Skandinavien, Dubai und Südeuropa.

Genoss es:
mal wieder auf einen Presse-Event zu fliegen. Die Paradox-Con in Stockholm war wie erwartet eine nette Veranstaltung mit guten Spielen. Über das Beste davon (*Battletech*) dürfen wir erst in der kommenden Ausgabe schreiben.

Spielt gerade:
Steel Division: Normandy 44, *Mass Effect: Andromeda*, *The Surge*, *Prey*, *Doom* und *Shiny Ski Resort* (Android)

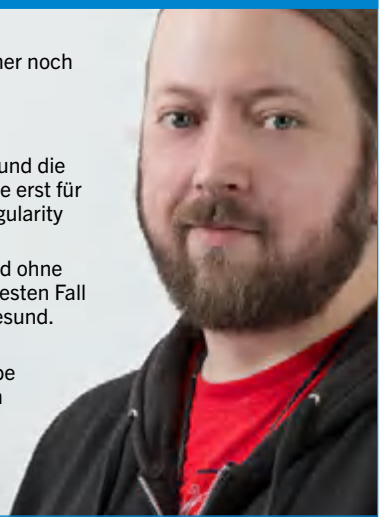
DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de

Kommt nicht los:
von *Persona 5* (PS4). Was für ein Brett von einem Spiel. Ambitioniert, schrill, riesig, famos. Wie wär's mit zeitgemäßen Remakes der Vorgänger? Zeit bleibt da sonst nur für *Spaceplan* – ein „Idle Game" mit Handlung und britischem Humor. Unerwartet unterhaltsam.

Guckt sich warm:
Bald starten *Twin Peaks* (hoffentlich wird das besser als die vermurkste *Akte X*-Rückkehr) und *Game of Thrones*. Der Seriensommer kann kommen.

Notiert auf einem E3-Wunschzettel:
Gameplay aus *The Last of Us 2*, ein neues *Command & Conquer* (man wird ja träumen dürfen), die Bestätigung von *Red Dead 2* für den PC.

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print



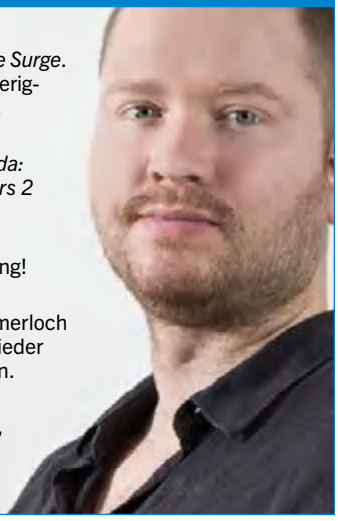
Spielt aktuell:
Prey, *WoW*, *The Surge* und immer noch *Horizon: Zero Dawn* (PS4)

Hört gerade:
Mastodon – Emperor of Sand, Havukruunu – Kelle surut soi; und die schon etwas ältere, aber gerade erst für mich entdeckte Enshine – Singularity

Empfielt Herrn Fischer:
Skandinavien. Tausendfach und ohne Alternative Skandinavien. Im besten Fall Norwegen, Küste rauf nach Ålesund.

Düst direkt:
im Anschluss an die Heftabgabe (okay, die play⁴ wird auch noch fix getippt) ins wundersch … nach Gelsenkirchen zum Rock-Hard-Festival. Vielleicht sieht man sich ja!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Fluchte sich motiviert:
durch *Prey* und besonders durch *The Surge*. Dank denen bin ich in Sachen Schwierigkeitsgrad erst mal gründlich bedient.

Spielt derzeit:
Endless Space 2, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Wii U), *Darksiders 2*

Kann es nicht mehr erwarten:
bis *Twin Peaks* endlich weiter geht. Hoffentlich gibt's keine Enttäuschung!

Freut sich ansonsten auf:
relativ wenig im Moment. Das Sommerloch kann kommen! Da kann ich auch wieder etwas vom Pile of Shame abarbeiten.

Auf meiner Wunschliste für die E3:
Die Ankündung eines neuen *Fallout*, die Rückkehr von *Command & Conquer* und ein neues *Metroid* in 2D.

PETER BATHGE
Redakteur

Packt sein Zeug:
für die Reise nach Los Angeles. Die E3 steht einmal mehr vor der Tür und diesmal sind die Hallen vermutlich besonders verstopft, denn erstmals dürfen auch „Zivilisten" mit ins Convention Center. Ob das gut geht? Ihr lest es in der nächsten Ausgabe!

Freut sich schon:
auf die ruhigen Sommermonate ohne den in den letzten Wochen üblichen Testmarathon. Das tut nach diversen unerfreulichen Entwicklungen privater Natur besonders gut.

Wünscht sich:
dass Dice bei *Star Wars: Battlefront 2* endlich eine gelungene Solo-Kampagne abliefert. Als Fan des Sternenkriegs ist man ja ausgehungert.

MATTI SANDQVIST
Redakteur

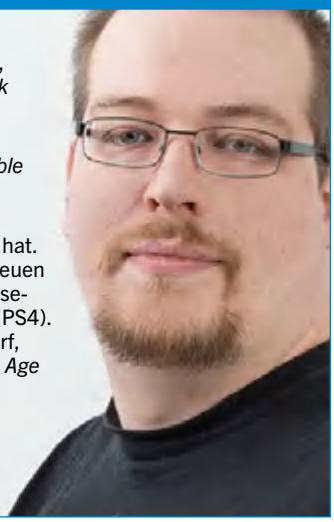
Wird so langsam ein echter Franke:
denn die erste Bierwanderung steht an! Was kann es besseres geben, als bei gutem Wetter von einer Brauerei zur nächsten zu wandern und abends noch ein fettes Schäufele zu essen!

Empfiehlt:
die Lektüre von „Eine Kurze Geschichte der Menschheit". Yuval Noah Hararis Buch hat mir – trotz Geschichtsstudiums – eine komplett neue Perspektive auf unsere Zivilisation eröffnet!

Ist gespannt auf die E3:
Vor allem, weil dort hoffentlich *Borderlands 3* angekündigt wird!

Empfiehlt Herrn Fischer:
ebenfalls eine Reise nach Skandinavien – Finnland soll am schönsten sein! ;-)

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Nier Automata, *Blackwood Crossing*, *Dreamfall Chapters*, *Ratchet & Clank* und mal wieder *Dragon Age 2*.

Spielt derzeit:
Prey, *Darkest Dungeon*, *The Incredible Adventures of Van Helsing*

Ist gespannt:
was die E3 in diesem Jahr zu bieten hat. Ich hoffe auf die Ankündigung der neuen Marke von Bioware und einen Release-termin für *Detroit: Become Human* (PS4). Und wenn ich ein wenig träumen darf, kündigt Microsoft endlich ein neues *Age of Empires* an.

Freut sich:
auf die Kampagne von *Star Wars: Battlefront 2*. Endlich steht mal das Imperium im Mittelpunkt.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager

Spielt derzeit:
Dota 2 (eine unendliche Geschichte), *Paladins*, *Star Wars: The Old Republic*, *Horizon: Zero Dawn*

Versucht verzweifelt:
den Überblick über sämtliche Serien zu behalten, die meine Frau Lisa schaut, ohne dabei ein Story-Paralleluniversum in mei-nem Kopf entstehen zu lassen. Ohne Erfolg.

Freut sich auf:
eine triumphale Rückkehr auf den Tennis-platz, sofern die Bespannung des guten alten Schlägers nicht in den Untiefen des Kellers versteinert ist.

Hat schon mal:
in einem (fast pünktlichen) Zug der Deutschen Bahn auf dem Laptop nur mit dem Touchpad ein paar Ran-ked-Matches *Starcraft* gespielt.

KATHARINA REUSS
Redakteurin

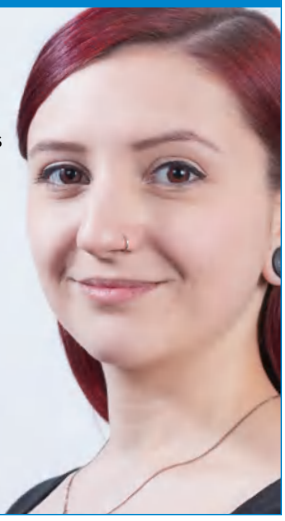
Ist froh:
dass sie nicht zu den Personen gehört, für die Koriander nach Seife schmeckt.

Ist erschüttert:
wie doof das Writing von *Danganronpa* ist. Das hatte ich besser in Erinnerung. Was für eine Schande. Aber aufhören kann ich trotzdem nicht. Ein bisschen wie mit den Nikotin-Tomaten aus den Simpsons.

Ist motiviert:
ein paar Spiele nachzuholen, um den Horizont zu erweitern.

Ist reumütig:
im Comicshop so viel Geld ausgege-ben zu haben. Das Gefühl verflüch-tigt sich zum Glück, sobald man in der Abendsonne auf dem Balkon schmökert.

PAULA SPRÖDEFELD
Redakteurin



Zockt gerade:
Silence, *Darksiders 2*, *Journey* (weil Herr Dörre nicht locker lässt)

Freut sich auf:
das Rock im Wald Festival im Juli und das Summer Breeze im August. Die Festival-saison beginnt!

Hört gerade:
vor allem Radio Moskow und Fu Manchu, passt gut zum Sommer!

Hatte Spaß an:
ihrem ersten Event im Alleingang bei den lieben Leuten von Daedalic.

War überrascht:
über die Ankündigung von *Darksiders 3*. Endlich geht's weiter! Hoffentlich wird es kein Reinfall …

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur

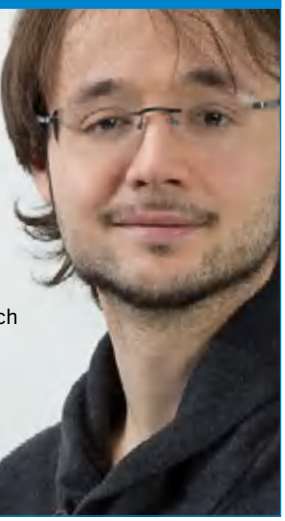
Zockt gerade:
The Witcher 3: Blood & Wine, *Gears of War 4*, *Forza Horizon 2*, *Yooka-Laylee*

Hört gerade:
Masked Intruder (ein bisschen arg pop-pig, aber der bescheuerte Humor und der Descendents-Vibe gefallen)

Liest gerade:
Scott Snyder – All-Star Batman Vol. 1: My Own Worst Enemy

Freut sich:
jetzt schon tierisch auf das Bad-Religion-Konzert im Juli. Man weiß ja schließlich nicht, wie lange die alten Herren von ihren Pflegern noch auf die Bühne geschoben werden. Irgendwann wollen wohl auch Punk Rocker gemütlich in der Senioren-Resi-denz *Matlock* schauen.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Fühlt sich:
gerade nicht sonderlich kreativ. Mal sehen, was am Ende für Kram in die-sem Team-Kasten stehen wird.

Fühlte sich:
die letzten Tage nicht sonderlich wohl – war wohl eine Mischung aus Allergie und Sommergrippe. Schleim im Hals, Kopfschmerzen und Niesanfälle ma-chen den Büroalltag nicht besser.

Fühlt:
das erste Mal seit langer Zeit Freude in sich aufkommen, wenn die Tage wärmer wer-den. Normalerweise bin ich ausgeprägter Wintermensch. Liegt's am Alter?

Fühlt:
seine Finger nicht mehr, seitdem eine Boulderroute ihm kürzlich die Haut an den Kuppen geraubt hat. Urgh.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de

DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Königliches Vergnügen

Als unser Nordstern Matti zum Call-of-Duty-Event nach London geschickt wurde, freute er sich eigentlich darüber, dass er als einer der Ersten auf der Welt erfahren durfte, welches Setting nun der kommende Activision-Shooter hat (seine Vorschau samt Kolumne findet ihr auf Seite 22). Den Fotos nach scheint es ihm aber auch am Queens Walk ganz gut gefallen zu haben – vor allem dank des ungewöhnlich sonnigen Wetters in der britischen Metropole.

Weiser Mann!

Kaum zu glauben, aber auch unser Leitwolf war mal jung. Damals hatte er als Kellerkind etwas andere Hobbys als seine Freunde. Zum Beispiel das Pen&Paper-Rollenspiel Shadow Run und das Tabletop-Spiel Battletech. Auf der PDXCON in Stockholm hatte er nun die Ehre, den Schöpfer der beiden Spielwelten zu treffen. Ausnahmsweise freuen wir uns für ihn!

Wolfgang mit Jordan Weisman

Rollenspieler unter sich

Matthias durfte den Gamemaster-Modus von Divinity 2 anschauen und bekam deshalb Besuch von den Entwicklern von Larian Studios. Die von PR-Manager Michael Wetzel und Entwickler Kieron Kelly vorgeführte Pen&Paper-Spielvariante hat unserem Rollenspiel-Experten sehr gut gefallen. Die Vorschau findet ihr allerdings nicht im Heft, sondern auf unserer Webseite.

PC-Games-Podcast

Hören, was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten und beantworten Hörerfragen. Mehr als 380 Sendungen sind erschienen, jeden Freitag kommt eine hinzu. Den MP3-Download gibt's auf PCGames.de, außerdem findet ihr uns bei iTunes und einen RSS-Feed haben wir auch: www.pcgames.de/podcast/pcgpodcast.xml

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SOMMER-SPECIAL

Mehr LTE-Volumen!

1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ FLAT TELEFONIE
- ✓ FLAT INTERNET
- ✓ FLAT AUSLAND

9,99 ~~19,99~~ €/Monat*

12 Monate,
danach 19,99 €/Monat

LG G6

HUAWEI P10

Samsung Galaxy S8

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

Internet made in Germany

02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, kostenlose Overnight-Lieferung. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis (Höhe geräteabhängig). Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €) sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: THQ Nordic
Termin: August 2017

Elex

Beim Monsterdesign ermöglicht der Mischmasch dreier Szenarien viel Abwechslung.

Von: Peter Bathge

Das kommt dabei heraus, wenn man *Fallout*, *Gothic* und *Mass Effect* miteinander mischt.

Es gibt nur wenige Situationen, in denen gewöhnliches Klopapier als wertvolle Luxusware durchgeht. Nach der A-Po-Kalypse in *Elex* (Meteor trifft Planet) taugt das einstmals im Überfluss vorhandene Wisch-und-weg-Produkt gar als Handelsgut, bei dessen Verkauf man einen schönen Profit einstreicht. Noch wertvoller? Sanftes Toilettenpapier. Beides haben wir in *Elex* gefunden, dem neuen Rollenspiel von *Gothic*-Macher Piranha Bytes. Und noch etwas ist uns beim mehrstündigen Anspielen einer inhaltlich kompletten Vorabversion aufgefallen: Was bei der Ankündigung wie ein Spiel wirkte, bei dem zu viele Köche zu viele verschiedene Zutaten vermengen, hat sich inzwischen zu einem faszinierenden Mix aus alten Piranha-Bytes-Stärken, typischen Schwächen und überraschenden Neuerungen gemausert. Wir haben jedenfalls kräftig Appetit auf das fertige Produkt bekommen – und Fans der deutschen Rollenspiel-Entwickler dürfte es nach dem Lesen dieses Artikels nicht anders gehen. Und falls beim Release im August dieses Jahres doch nicht alles klappt und euch die Science-Fiction-Variante der *Risen*-Serie schwer im Magen liegt, liefert *Elex* das Klopapier ja glücklicherweise direkt mit.

Volle Düse voraus!

Eine der besten Neuerungen, die das Science-Fiction-Setting mit sich bringt, ist das Jetpack. Dieses nützliche Tool schnallt sich der Held bereits wenige Minuten nach Spielstart um – der namenlose Glatzkopf, den ihr aus der Third-Person-Perspektive steuert, ist da gerade mit seinem Gleiter über der

PC GAMES VOR ORT

Mitte Mai schauten wir bei Piranha Bytes in Essen vorbei. Auf uns wartete ein PC mit vorinstallierter *Elex*-Betaversion.

Fünf Stunden lang durften wir *Elex* mit Maus und Tastatur sowie Gamepad spielen. Vorgaben wurden uns dabei nicht gemacht, das inhaltlich fertige Spiel stand uns komplett offen. Nach den ersten Schritten in der Berserker-Siedlung am Anfang nutzten wir dann aber doch einige von Piranha Bytes vorbereitete Spielstände, um die Ausrüstung und Fähigkeiten jeder Gilde auszuprobieren. Alle Screenshots in diesem Artikel haben wir dabei selbst geschossen.

So hakelig die Animationen teilweise sind – in Sachen Charakterdetails muss sich die Grafik nicht verstecken.

Die Spielwelt ist aus einem Guss, auch beim Betreten dieser Kuppelstadt stören keine Ladezeiten.

Welt Magalan abgestürzt. Einst ein mächtiger Feldherr, wurde er von seinen vorherigen Verbündeten, den emotionslosen Albs, verraten. Seine Ausrüstung klaut ihm zu Beginn ein dahergelaufener Dieb und nach seinem Absturz ist der einstige Krieger so schwach wie ein neugeborenes Kätzchen. Der Spieler fängt also wieder ganz von vorne bei Stufe 1 an und muss – typisch Rollenspiel – Macht ansammeln und neue Fähigkeiten erlernen. Da wirkt es umso befreiender, dass man zumindest in Sachen Bewegungsfreiheit zu den ganz Großen gehört. Der Grund ist natürlich das erwähnte Jetpack.

Wenn ihr zwei Mal die Sprungtaste drückt, hebt euer Held ab und erreicht so Dächer, Türme, Mauern, Bäume. Der sich automatisch regenerierende Sprit reicht zwar nur für einen kurzen Boost, dennoch eröffnen sich einem in *Elex* ganz neue Möglichkeiten der Fortbewegung. Vorbei die Zeiten, als einen in *Gothic* die Wache im Alten Lager nicht in die Burg lassen wollte – in *Elex* düst man einfach über die Mauer. Als wir zu Spielbeginn einen hohen Berg erklommen haben, sehen wir rund um uns herum die riesige Spielwelt ausgebreitet; ein visueller Lockruf, den Piranha Bytes in den vergangenen 20 Jahren perfektioniert hat. „Och, da hinten dieser Leuchtturm, der sieht interessant aus!“, denken wir gerade noch – und im nächsten Moment springt unser Avatar einfach von einer Klippe. Seinen Fall bremsen wir per dosiertem Zünden des Jetpacks und so schwebt er sanft wie eine Feder zu Boden. Der Abstieg in Richtung Leuchtturm hat nur ein paar Sekunden gedauert, zu Fuß wie in *Risen* wären wir wohl minutenlang unterwegs gewesen. Noch schneller geht es mit den Teleportern, die an wichtigen Orten in Magalan platziert sind. Auf der (sehr großen) Weltkarte einen anderen Wegpunkt auswählen und – ZACK! – schon steht ihr am anderen Ende des Kontinents, ganz ohne merkliche Ladezeit. Denn *Elex* ist aus einem Guss, verschwunden sind die abgetrennten Inseln aus *Risen 2+3*.

Fraktionsquartett

Grob einteilen lässt sich Magalan in vier Gebiete: Wald, Wüste, Gebirge, Vulkan. Die ersten drei dieser Landschaftstypen werden von ebenso vielen Gilden bevölkert; einer davon schließt ihr euch im Spielverlauf an. Berserker, Outlaws und Kleriker unterscheiden sich optisch, bei der Ausrüstung sowie in Sachen Talentbaum. Mehr Informationen zu den Gruppierungen findet ihr im Kasten auf der nächsten Seite. Die vierte Fraktion hört auf den Namen Albs; die brutalen Tyrannen greifen den Helden anfangs bei Sichtkontakt an. Anschließen dürft ihr euch ihnen nicht. Im Spielverlauf könnt ihr jedoch Entscheidungen treffen, die mit den Motiven der Albs übereinstimmen; das soll Auswirkungen auf das Spielende haben.

Die Qual der Wahl

Mehr Entscheidungsmomente, mehr Konsequenzen – das sind

Im Kampf aktiviert ihr den Schwebemodus des Jetpacks und werft Granaten auf die Feinde am Boden.

EINE FRAKTION FÜR JEDEN GESCHMACK

Piranha Bytes stand jahrelang für typische Fantasy-Hausmannskost mit Goblins und Feuerbällen. *Elex* enthält viele Science-Fiction- und Endzeit-Elemente. Doch eine der drei Gilden, zwischen denen jeder Spieler wählt, holt auch *Gothic*-Fans ab.

Berserker

Zwischen den von Vegetation überwucherten Ruinen der alten Welt im Startgebiet haben die Berserker neue Behausungen aus Holz und Stein errichtet. Mit Schild, Schwert, Axt und Bogen entspricht ihre Ausrüstung am ehesten den Fantasy-Fraktionen von *Risen* und *Gothic*. Bonus: Die Berserker, deren Design an Germanen und nordische Stämme angelehnt ist, nutzen klassische Zaubersprüche wie Giftwolke und Frostpfeil oder beschwören einen Geisterwolf.

Outlaws

Die Rüstungen dieser in der Wüste lebenden Gruppierung erinnern an die dicke Power Armour der Stählernen Bruderschaft aus *Fallout 4*. Dazu kommt ein großer Schuss *Mad Max*, sogar eine Thunderdome-Kampfarena haben wir in der Stadt der Outlaws erspäht. Im Kampf setzt die Gruppe auf Granaten, Schrotflinte, Armbrust und schwere Waffen wie Raketen- und Granatwerfer. Dazu verwenden die Outlaws Injektionen, die wie magische Tränke kurzzeitige Attributs-Boni verleihen.

Kleriker

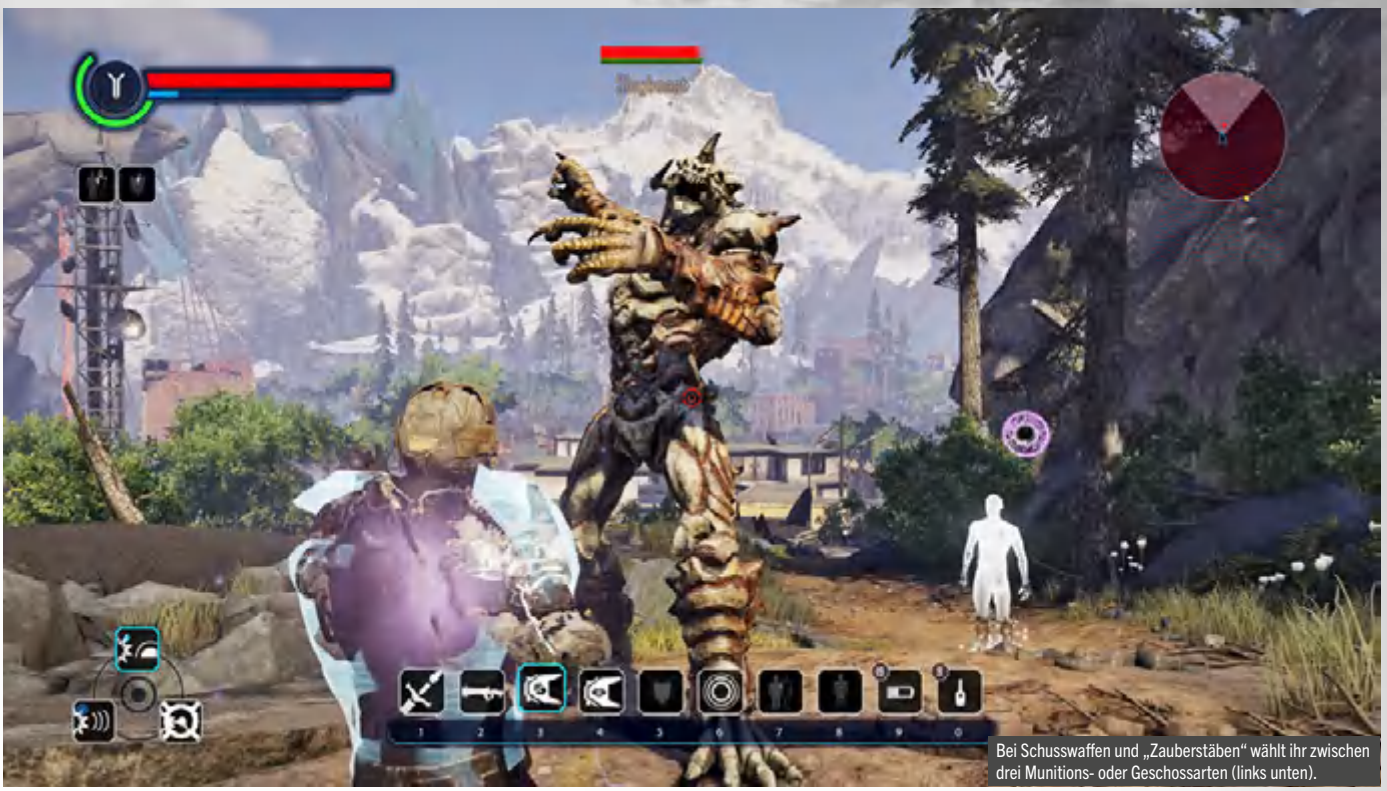
Laserknarren, dicke Kampfläufer und künstlich erzeugte schwarze Löcher: Die Hightech-Fraktion von *Elex* könnte genauso auch auf einem *Mass Effect*-Planeten existieren. Der von Reinheit besessene Orden verlässt sich auf seine überlegene Technik und mächtige Psi-Fähigkeiten. Beheimatet sind die Kleriker in einer futuristischen Basis im Gebirge – und nebenbei haben sie auch noch die Kontrolle über die größte Stadt der Spielwelt.

In Rückblenden erfahrt ihr mehr über den Hintergrund eures Alter Ego.

für Piranha Bytes Schlüsselbegriffe bei der *Elex*-Entwicklung. So sollen eure über eine Spielzeit von mehreren Dutzend Stunden getroffenen Quest-Entscheidungen unter anderem das Gleichgewicht der Fraktionen in Magalan beeinflussen – bis irgendwann sogar die größte Stadt im Spiel den Besitzer wechselt. Dazu setzt sich Jennifer Pankratz, verantwortlich für Story- und Gamedesign, für spannendere und vielschichtigere Aufträge ein, die mehr Auswirkungen auf die (diesmal pompöser inszenierte) Hauptgeschichte haben. Unter anderem leitet ihr eine Morduntersuchung, macht euch auf die Suche nach einer verschollenen Karawane oder helft einem Outlaw dabei, eine Drohne umzuprogrammieren. Auf euren Reisen schließen sich euch Begleiter an, die ihre eigenen Quests mitbringen und mit denen ihr in einer zentralen Basis plaudern dürft. Eine richtige Rollenspiel-Party gibt's in *Elex* aber nicht, genau wie bei der *Risen*-Serie habt ihr maximal einen Kameraden im Schlepptau, der euch automatisch im Kampf unterstützt. Seine oder ihre Ausrüstung dürft ihr dabei nicht verändern. Dafür findet ihr jede Menge Items für euren Hauptheldenden.

Schwerter, Schusswaffen, Granaten, Zaubersprüche: *Elex* bietet einen bunten Mix aus Kampfwerkzeugen, viele davon bleiben einer bestimmten Fraktion vorbehalten. Das Gleiche gilt für die dicksten Rüstungen des Spiels, von denen sich einige in *Mass Effect* oder *Fallout* wie zu Hause fühlen würden. Allerdings existieren auch Klamotten, die ihr eurem Avatar im ersten Spieldrittel überziehen könnt, wenn ihr euch noch nicht für eine der drei Gilden entschieden habt. Gut so, denn die riesige, von An-

Beim Hacking-Minispiel müsst ihr Gleichungen lösen; der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Komplexität des Schlossses.



Bei Schusswaffen und „Zauberstäben“ wählt ihr zwischen drei Munitions- oder Geschossarten (links unten).

fang an frei begehbare Welt bietet einen Haufen Missionen, die ihr unabhängig von eurer Fraktionszugehörigkeit erledigen dürft. So können je nach Spieltempo schon mal 10 bis 20 Stunden vergehen, bevor ihr tatsächlich einer Gruppierung beitretet. Dann erst erhaltet ihr Zugriff auf die fraktionsexklusiven Fähigkeiten wie Magie, Gedankenkontrolle (nützlich, um Gesprächspartner zu „überreden“) oder das Herstellen von Medikamenten. Diese Talente belegen in der Skill-Übersicht ein eigenes Untermenü. Wie bei allen Fähigkeiten im Spiel benötigt ihr zum Freischalten Lernpunkte (gibt es bei einem Stufenaufstieg), die Währung Elexit (bekommt man – unter anderem – durch den Verkauf von Klopapier) und einen bestimmten Attributswert. Und dann braucht es auch noch einen Lehrer, der euch die gewünschte Fähigkeit beibringt – eine klassische Piranha-Bytes-Mechanik. Die fünf Attribute des Helden (Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Intelligenz und Gerissenheit) steigert ihr dagegen selbst, die entsprechenden Punkte erhaltet ihr beim Levelaufstieg. Attribute und Fähigkeiten werden des Öfteren in Dialogen abgefragt, sie schalten spezielle Gesprächsoptionen frei und erhöhen das Rollenspiel-Feeling. Ob’s ein Stufenlimit gibt, ist nicht bekannt, wohl aber, dass ihr nach dem Ende der Story-Kampagne einfach weiterspielen könnt, um ausstehende Quests abzuschließen, alle Fähigkeiten freizuschalten und auch die letzten verbliebenen Monster umzuhauen.

Volles Pfund aufs Maul

Kämpfe sind auch bei *Elex* ein wichtiger Bestandteil des Gameplays und wie schon in den Quasi-Vorgängern braucht es etwas Eingewöhnungszeit, um sich mit den in Echtzeit ausgetragenen Gefechten zu arrangieren. Die gute Nachricht zuerst: Im Vergleich zu den *Risen*-Spielen wirken die Kämpfe von *Elex* ausgereifter, die Steuerung klappt sowohl mit Maus und Tastatur als auch dem Gamepad sehr gut. Praktisch: Wenn ihr am angeschlossenen Controller eine Taste drückt, wechselt die Benutzeroberfläche sofort von der langen Zahlenleiste für den Schnellzugriff auf Waffen und Fähigkeiten zu einem kleineren, aufs digitale Steuerkreuz zugeschnittenen Auswahlmenü. Eine neue Ausdauer-Mechanik verleiht *Elex* einen Hauch von *Dark Souls*: Schläge mit Nahkampfwaffen sowie Ausweichrollen kosten Kraft, die sich erst wieder regenerieren muss. Dadurch müsst ihr taktischer als bislang vorgehen. Die Kämpfe kommen somit nicht mehr ganz so hektisch daher wie früher, die Entscheidung über Sieg oder Niederlage gerät nicht mehr zur Glückssache. Zur Erinnerung: In *Gothic 3* konnte der Spieler mit einer Aneinanderkettung von schnellen Angriffen selbst die dicksten Brocken leicht besiegen, bei *Risen 2* ließen sich Schläge von Tieren und Monstern nicht blocken.

Die schlechte Nachricht: Die Animationen der Figuren gehören gerade im Kampf zu den Schwachpunkten von *Elex*, das ist bei Piranha-Bytes-Spielen ja nichts Neues. Den vielen neuen Schusswaffen wie Schrotflinte oder Lasergewehr fehlt es zudem an Durchschlagskraft, Treffer-Feedback und Rückstoß halten dem Vergleich mit reinrassigen Third-Person-Shootern nicht stand, weshalb ihr Einsatz wenig befriedigend ist. Ausnahmen sind schwere Waffen wie Granat- oder Raketenwerfer,

In Dialogen werden oft Charakterwerte und Skills abgefragt, um Zugriff auf bestimmte Wahlmöglichkeiten zu haben.

Attribute steigert ihr auf Anhieb, für neue Fähigkeiten braucht es einen NPC-Lehrer sowie Geld.

Im Spielverlauf schart ihr mehrere computergesteuerte Begleiter um euren Helden. Ausrüsten dürft ihr sie aber nicht, daher trägt Outlaw-Anführerin Nasty auch im Kampf ihr aufreizendes Stripper-Kostüm.

die verheerende Auswirkungen auf die Lebensbalken der anvisierten Feinde haben und sogar ganze Gegnergruppen in kurzer Zeit ausschalten. Im Angesicht einer Übermacht erweist sich auch das Jetpack einmal mehr als äußerst nützlich: Damit bleibt ihr nämlich auf Wunsch kurz in der Luft stehen und lasst Tod und Verderben auf die Widersacher herabregnen. Aber Vorsicht: Manche menschliche Gegner, besonders die mächtigen Albs, verfügen ebenfalls über Jetpacks und viele Monster lassen sich nicht einfach wehrlos aus der Luft abschlachten, sondern nutzen Fernkampfangriffe, spucken etwa Gift. Auch wer sich für Schwert und Schild als Waffe der Wahl entschieden hat, profitiert vom Jetpack. Einmal in luftiger Höhe, löst ein Klick auf die linke Maustaste einen Sturzangriff aus. Der sieht nicht nur cool aus, sondern verursacht auch Extraschaden. Im Duell Mann gegen Monster und Elektrohammer gegen Riesenpranken wechselt ihr zwischen leichten und schweren Hieben. Wer mehrere Schläge ohne Unterbrechung aneinanderreiht, der füllt eine Kombo-Leiste am unteren Bildschirmrand. Habt ihr genügend Energie gesammelt, setzt ihr per Tastendruck zu einem mächtigen Spezialschlag an.

All das trägt dazu bei, dass sich Gefechte abwechslungsreicher und interessanter spielen als in den geistigen Vorgängern, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sollen Einsteiger wie Profis optimal fordern. So komplex wie in *The Surge* (siehe Testteil) geht's in *Elex* aber nicht zu, obwohl euch auch hier im Kampf eine Zielaufschaltung zur Verfügung steht. Die lässt sich auf manuell oder automatisch einstellen; nur ein Beispiel für die vielen Optionen von *Elex*, von Standards wie frei belegbaren Tasten bis hin zum Ausblenden der Minimap, den Umrandungen für Items sowie NPCs und des gesamten HUDs. Das dürfte Oldschool-Fans ebenso erfreuen wie die Tatsache, dass Quest-Markierungen und GPS-System optional sind; wer will, darf sich auch ausschließlich von den Wegbeschreibungen der Gesprächspartner zu Auftragsorten und Monster-Locations lotsen lassen.

Das Spielgefühl beim Verwenden von Schusswaffen ist bei Weitem nicht so angenehm wie in einem reinrassigen Shooter.

1A Open-World

Die prächtigen, vor Leben wimmelnden Umgebungen zu erforschen, dürfte auch in *Elex* wieder einen Großteil der Motivation ausmachen. Uns juckte es jedenfalls bereits in den ersten Stunden mächtig in den Fingern, all die verfallenen Fabrikruinen und von Mutanten bevölkerten Täler nach nützlichen Gegenständen zu durchforsten. In düsteren Dungeons findet ihr Audio-Nachrichten und überall erzählt das Spiel kleine Geschichten, die parallel zur Hauptstory um die Albs existieren. Obwohl die Weitsicht beim Ausblick von einem Berg oder Turm von einem milchigen Schleicher begrenzt wird, gehört die Landschaftsdarstellung zu den optischen Höhepunkten von *Elex*. Dass jeder sichtbare Teil der Welt von Anfang an erreichbar ist (vorausgesetzt, ihr kommt an den mächtigen Gegnern vorbei), erzeugt zusammen mit dem Jetpack ein großartiges Freiheitsgefühl. Noch dazu dürft ihr anders als in der *Risen*-Serie überall hochklettern; per Druck auf die Leertaste zieht sich der Protagonist an Vorsprüngen auf Kopfhöhe hoch, für weiter entfernte Absätze gibt's den Raketenantrieb.

Allerdings hat sich Piranha Bytes ein neues Hindernis für allzu neugierige Entdecker einfallen

EINE PRISE TELLTALE: MEHR TRANSPARENZ BEI ENTSCHEIDUNGEN

„Clementine will remember that.“

Laut Jennifer Pankratz, ihres Zeichens verantwortlich für Story- und Gamedesign von *Elex*, gab es in der Vergangenheit immer wieder Spieler, welche die vermeintliche Linearität der *Risen*-Spiele kritisierten. Dabei konnten Spieler durchaus Einfluss auf das Verhalten von NPCs, die Quests von Begleitern und den Verlauf der Geschichte nehmen – das fiel, so sagt Piranha Bytes, nur niemandem auf. Daher setzt das Essener Studio nunmehr auf eindeutige Benachrichtungen.

Wie eine bestimmte Aussage beim Gegenüber ankommt, das müsst ihr anhand des Tons der Antwort und des Wissens über das Wesen eures Gesprächspartners selbst erahnen. Wer freundlich und gütig agiert, senkt seinen Kälte-Wert. Diese Skala der Emotionen bestimmt unter anderem, in welche Richtungen sich die Geschichte entwickelt.

Abhängig vom Kälte-Wert des Helden stehen euch bestimmte Entscheidungen und Pfade offen – oder werden euch verwehrt.

lassen: Entsprechend des postapokalyptischen Szenarios sind manche Gebiete radioaktiv verstrahlt. Dorthin solltet ihr euch nur wagen, wenn ihr zuvor euren Widerstandswert mit Rüstungen und anderen Gegenständen auf ein sicheres Niveau angehoben habt. *Stalker* lässt grüßen! Darüber hinaus stoßt ihr vereinzelt auf verminte Bereiche; aufmerksame Beobachter erkennen die explosiven Stolperfallen aber rechtzeitig und entschärfen sie. Dazu ist zum Glück kein Quick-Time-Event nötig, lediglich beim Hacken von verschlossenen Türen kommt ein Minispiel zum Einsatz. Das setzt jedoch nicht auf schnelle Reflexe, stattdessen löst ihr hier Gleichungen wie X > Y < Z und gebt über ein Tastenfeld die (hoffentlich richtigen) Zahlen ein.

Alte Probleme, neue Animationen

Vieles hat Piranha Bytes für *Elex* erneuert, die 2001 aus der Taufe gehobene *Gothic*-Formel wird angepasst und verändert. Beim Studiobesuch konnten wir förmlich die neue kreative Energie spüren, die der Szenariowechsel nach 17 Jahren Fantasy-Einheitsbrei im Team freigesetzt hat. Das Rollenspiel ist in vielerlei Hinsicht ein Neustart für das deutsche Traditionsstudio; unter anderem auch, weil man mit THQ Nordic einen neuen Publisher gefunden hat. Doch technische, zeitliche und finanzielle Einschränkungen lassen sich so schnell nicht überwinden, auch *Elex* ist im Detail nicht auf Hochglanz poliert. Das macht sich vor allem bei den Dialogsequenzen bemerkbar, in denen die Figuren regelmäßig die gleichen, leicht klobigen Gesten und Gesichtsausdrücke abspulen. Zudem zeigt sich die dynamische Kamera in solchen Szenen gerne mal orientierungslos, fokussiert sich etwa auf eine Wand statt auf den Gesprächspartner. Aber das ist ein kleiner Preis für die Größe und Freiheit, die *Elex* verspricht, zumal die deutschen Entwickler im Vergleich zu *Risen 3* Fortschritte bei den Gesichtsanimationen gemacht haben. So huscht auch schon mal ein subtiles Lächeln über das Antlitz der Figuren. Ein solches dürfte das Rollenspiel auch Science-Fiction-Liebhabern und Fans der Piranha-Bytes-Spiele entlocken, wenn es im August dieses Jahres erscheint. ❑

Gegner haben feste Stufen statt sich dem Helden-Level anzupassen, weshalb ihr zu Beginn die Hucke voll bekommt.

PETER MEINT

„Piranha Bytes bricht aus dem Fantasy-Trott aus.“

Wer den Szenario-Mischmach von *Elex* das erste Mal sieht, denkt unweigerlich: „Das kann doch gar nicht zusammenpassen!“ So ging es mir seit der ersten Präsentation vor zwei Jahren auch immer. Doch als ich endlich selbst in diese so ungewöhnliche Welt eintauchen durfte, merkte ich schon nach kurzer Zeit: „Das funktioniert!“ Die unterschiedlichen Landschaftstypen gehen organisch ineinander über und die gegensätzlichen Philosophien der drei Gilden existieren nebeneinander, ohne dass beispielsweise die eher klassische Fantasy-Fraktion der Berserker aus dem Science-Fiction-Rahmen fällt. In Sachen Weltdesign macht Piranha Bytes eben so schnell niemand was vor. Außer vielleicht die *The Witcher 3*-Entwickler von CD Projekt. Aber *Elex* mit einem derartigen Meilenstein der RPG-Historie zu vergleichen, wäre dezent unfair. Allein schon wegen der unterschiedlichen Ausgangssituationen: Bei Piranha Bytes in Essen arbeiten rund zwei Dutzend Beschäftigte, bei CD Projekt sind es über 600! Daher kann ich den fehlenden Feinschliff bei Animationen und (immer noch hakeligen) Kämpfen verzeihen: *Elex* dürfte nach dem leicht uninspirierten *Risen 3* endlich wieder deutsche Rollenspiel-Unterhaltung auf hohem Niveau liefern!

Die Anzeigen am unteren Bildschirmrand liefern euch Informationen über den aktuellen Reifenzustand und deren Temperatur. Denn diese beeinflusst den Grip maßgeblich.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Bandai Namco
Termin: Ende 2017

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Christian Dörre

Project Cars 2

Vom Fahranfänger zum Bestzeitjäger: *Project Cars 2* lässt bei der Probefahrt die Muskeln spielen und beeindruckt mit Technik und Rennvergnügen.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Rennspiele erleben im Jahr 2017 ein waschechtes Revival. Allen voran schraubt Polyphony Digital an dem exklusiv für Playstation 4 erscheinenden *Gran Turismo: Sport*. Im Windschatten dieses Riesen fahren allerdings noch etliche andere Titel mit. Codemasters lockt etwa mit *Dirt 4* auf die Rallye-Piste und wartet zudem mit dem alljährlichen Lizenzflitzer *F1 2017* auf. Die italienischen Motorsport-Experten Milestone liefern neben *Moto GP 17* die Offroad-Alternative *Gravel*. Und Microsoft bastelt ja bekanntlich auch an *Forza Motorsport 7*. Doch die besten Chancen auf das Genre-Spitzenfeld besitzt vielleicht Slightly Mad Studios mit *Project Cars 2*. Bereits der 2015 veröffentlichte Vorgänger besaß alle Tugenden für ein wirklich großes Rennspiel, krankte jedoch an ein paar Programmfehlern, welche die Freude auf der Strecke teilweise etwas schmälerten.

Mit dem zweiten Teil soll sich das ändern! Die in London angesiedelten Slightly Mad Studios integrieren nicht nur über 170 authentisch nachgebaute Fahrzeuge in das Spiel, sondern auch acht verschiedene Renndisziplinen. Darunter auch Rallycross, das Rennpiloten mit hoch motorisierten Maschinen abwechselnd über Asphalt- und Schotterabschnitte schickt. Bei unserer ersten ausführlichen Anspielrunde zeigt *Project Cars 2* nicht nur seine Vielfältigkeit, sondern fordert uns auch alles ab.

Erste Fahrversuche

Die Probefahrt in den Büros von Bandai Namco Entertainment Deutschland fand unter idealen Bedingungen statt. Ein Highend-Rechner sorgte für ruckelfreie 4K-Optik und ein Thrustmaster T300RS-Lenkrad samt Rennsitz für die notwendige Authentizität. Denn in *Project Cars 2* sollen wir nicht nur über die Strecken fahren, wir sollen sie spüren.

Das erste Rennen entführt uns auf den Rallycross-Kurs von Daytona. Als Fahrzeug bekommen wir einen Olsbergs RX Supercar Lite vorgegeben. Bei sonnigem Wetter geht es erstmals auf die Strecke und schon nach wenigen Momenten bekommen wir die volle Härte des Rallycross zu spüren. Wir er-

Mit Vollgas über den Red Bull Ring: *Project Cars 2* ist ein optischer Leckerbissen und spiegelt die echten Strecken erstklassig wider. Besonders gut gefallen uns die vielen kleinen Details abseits der Strecke.

Gerade bei Nacht sehen einige Strecken – wie hier etwa Long Beach – einfach klasse aus. Die leuchtende Brücke erstrahlt erst bei Nacht in buntem Licht.

Bei Rallycross wirbelt *Project Cars 2* mächtig Staub auf. Der auf den Schotterabschnitten so aufgenommene Schmutz fliegt auf den Asphaltpassagen wieder förmlich weg.

wischen den ersten Übergang zwischen Asphalt und Schotterpiste mit zu viel Tempo und unser Flitzer schert unbarmherzig aus. Wir versuchen, den Wagen abzufangen, schleudern jedoch ins Aus. Die darauffolgenden Runden begehen wir weniger übermütig und gewöhnen uns so langsam an den Kurs.

In Rallycross-Rennen sind die Strecken für Unkundige nicht klar gekennzeichnet. Hinweisschilder fehlen nahezu völlig, und so kommt es gerade zu Beginn auf gute Übersicht und schnelle Reaktionen an. Außerdem treffen wir sogar auf spektakuläre Hindernisse. Kurz hinter der besagten Haarnadelkurve wartet eine Sprungschanze auf uns. Das Problem: Nehmen wir die vorherige Kehre falsch, erwischen wir das Hindernis nicht ideal und landen schräg oder überschlagen uns sogar. Streckenkenntnisse und das präzise Abpassen der Bremspunkte entscheiden in diesem Fall über Bestzeit oder Totalausfall.

Die Konkurrenz ist hart

Liefen die Einführungsrunden noch auf einem leeren Parcours ab, geht es in der zweiten Phase mit konkurrierenden Computer-Piloten zur Sache. Deren Verhalten stellen wir vorab per Schieberegler ein und bestimmen Fähigkeiten sowie Aggressivität. Bei dem Wert 100 sollte man sich besser vor den Burschen in Acht nehmen, bei 0 hingegen fahren sie nur brav über den Kurs.

Wir wählen mittlere Werte für die KI und stellen im Rennen fest, dass die Kameraden nicht von Pappe sind. Sie kämpfen eisern um die Ideallinie und nehmen wenig Rücksicht auf die Konkurrenz. Das führt zu teils heftigen Rempeleien, die über den normalen Lackaustausch hinausgehen. Bei einem Hindernis etwa schubst uns ein Widersacher hart nach außen und sorgt so für einen Dreher unseres Fahrzeugs. Allerdings sei an dieser Stelle gesagt, dass die Entwickler noch am Computer-Verhalten arbeiten.

Auf jeden Fall beweisen diese Erfahrungen, dass Slightly Mad Studios auch in diesem Jahr an hervorragenden KI-Fahrern feilt. Selbst derartige Extrembeispiele wirken sehr natürlich und stellen letztlich eine gute Vorbereitung auf den umfangreichen Online-Modus dar. Im Duell mit anderen Spielern erwarten wir gerade auf den eng abgesteckten Rallycross-Strecken mächtig Chaos, sicher garniert mit Schimpftiraden und so manchem Wutausbruch.

Ansichtssache

Mal von der beinharten Gegner-KI abgesehen, präsentiert sich *Project Cars 2* gerade technisch in ausgezeichneter Frühform. An blank gewienerte Autos haben wir uns im Jahr 2017 längst gewöhnt. Deshalb überzeugen uns speziell die Effekte abseits der hübschen Karossen. Im Zweikampf mit anderen Fahrern wirbeln die Fahrzeuge beispielsweise realistisch Dreck und Schotter von der Strecke auf – das verringert die Sichtweite spürbar.

Der Titel bietet eine ganze Fülle an Kameraperspektiven und wartet mit gleich zwei Cockpit-Modi auf. Mit der Standardkamera sitzen wir vergleichsweise fest im Sattel und sehen die Hände unserer Spielfigur am Lenkrad. Deutlich dynamischer stellt sich die Helmkamera heraus. Bei Sprüngen oder schnellen Kurven neigt sich die Ansicht leicht oder schüttelt einen sogar durch. Zudem beeinflusst diese Sicht die Akustik. Geräusche nimmt man merklich gedämpft wahr.

Mehr Risiko, mehr Spaß

Als zweite Strecke steht der Rallycross-Kurs von Lånkebanen auf

Gut erkennbar: Optionale Fahrhilfen, wie beispielsweise eine dynamische Ideallinie, erleichtern den Einstieg und geben Tipps für den idealen Bremspunkt.

TECHNIK? NUR DAS NEUESTE!

Ähnlich wie *Gran Turismo: Sport* unterstützt auch *Project Cars 2* die aktuellste Hardware. Der Titel sieht nicht nur hervorragend aus, sondern lässt sich auch mit den neuesten Lenkrädern und VR-Equipment steuern.

Besitzer der Playstation 4 Pro und der Xbox One Scorpio dürfen sich demzufolge über besondere Features freuen. Die Unterstützung der Playstation VR hängt bislang noch in der Schwebe, PC-Besitzer spielen die neue Rennsimulation, wie schon den Vorgänger, mit Oculus Rift und HTC. Und wer gleich drei 4K-Bildschirme sein Eigen nennt und diese miteinander koppelt, der kommt auch in den Genuss von satten 12K. Die Entwickler der Slightly Mad Studios bezeichnen sich selbst als Technik-Nerds und versprechen, mit *Project Cars 2* so ziemlich jede Hardware zu unterstützen, die irgendeinen positiven Nutzen für das Spiel bringen könnte. Nur die Nintendo Switch wird wohl laut aktueller Gerüchte leer ausgehen.

Die Helmkamera bietet zweifellos die höchste Authentizität, kostet jedoch eine Menge Übersicht.

Das Verhalten der Computer-Piloten stellt ihr mit Hilfe von Schieberegelern ein. Aktuell agieren die Fahrer aber noch einen Hauch zu aggressiv.

dem Plan. Die Besonderheit: Hier gehen Asphalt- und Schotter fast nahtlos ineinander über. Viele aufeinanderfolgende und scharfe Kurven fordern dabei unsere ganze Aufmerksamkeit. Entsprechend kommt den Drifts noch mehr Bedeutung bei. Besonders im Duell mit der Computer-Konkurrenz zählt jeder Millimeter. Das Force-Feedback-Lenkrad leistet in diesem Fall ganze Arbeit. Wir spüren immer wieder, wie sich der Wagen gegen die Bewegungen sträubt und fangen ihn in letzter Sekunde wieder ein. Die Lernkurve ist bei *Project Cars 2* sehr steil. Taten wir uns in der ersten Stunde noch schwer, gewinnen wir mit jedem Kilometer, den wir runterreißen, an Erfahrung und Sicherheit hinzu.

Das führt allerdings alsbald zum Überschätzen der eigenen Fähigkeiten. Wir nehmen Kurven mit immer mehr Risiko. Immer mehr Abflüge sind die logische Konsequenz. Ein Schadensmodell gab es in der angespielten Version zwar noch nicht, dafür zeigten unsere Eskapaden Wirkung beim Reifenverschleiß. Mit jedem Ausritt ins Kiesbett sinkt die Reifentemperatur, das wirkt sich negativ auf den Grip aus und verringert die Bodenhaftung merklich. Besonders knifflig wird es, sobald Reifen unterschiedlich temperiert sind. In einer Situation etwa bricht uns der Wagen hinten aus, weil die Reifen der Hinterachse deutlich kälter sind als die der Vorderachse.

Schlechtes Wetter, schöne Effekte

Noch realistischer spielt sich *Project Cars 2* mit eingeschalteten Wettereffekten. In Einzelrennen bestimmen wir Tageszeit und Wetterlage. Bis zu vier Optionen arbeitet das Programm im Rennverlauf ab. So starten wir beispielsweise bei Sonnenschein, dann zieht sich der Himmel ein wenig zu, im Anschluss beginnt es erst leicht zu nieseln und später heftig zu schütten. Alles in allem gibt es beinahe 20 Wetteroptionen, sowie eine Zeitrafferfunktion. Unsere Proberunde in Long Beach beginnen wir etwa bei Tageslicht, doch mit zunehmender Rundenzahl nimmt die Helligkeit ab, bis wir schließlich bei finsterer Nacht durch das Ziel fahren. Dunkelheit behindert die Orientierung auf einer fremden Strecke deutlich. Noch dazu könnt ihr in *Project Cars 2* sogar eure Scheinwerfer demolieren. Das Ergebnis: Ihr fahrt ohne Licht durch die Finsternis. Ein Platz auf dem Siegerpodest ist dann ohne Boxenstopp und viel Glück kaum mehr möglich.

Bei Regen zeigt sich *Project Cars 2* noch anspruchsvoller. Denn Wasser sammelt sich realistisch in Bodensenken. Dadurch entstehen immer wieder regelrechte kleine Seen, die wir umfahren müssen. Die Ideallinie bleibt natürlich frei, was aber beispielsweise Überholmanöver oder gar Fahrfehler umso gefährlicher macht. Technisch überzeugen die bislang gezeigten Wettereffekte ebenfalls. Bei Regen tröpfelt es erst leicht, ehe dann immer mehr vom kalten Nass runter kommt. Ebenfalls auffällig: Die Streckenabschnitte sind unterschiedlich feucht. Wie in einem echten Rennen scheinen die Wolken über den Kurs hinwegzuziehen, was für noch mehr Unberechenbarkeit sorgt. ❑

Das Geschwindigkeitsgefühl erweist sich im Anspieltest als ganz ausgezeichnet. Speziell auf den langen Geraden des Red Bull Rings ermöglicht das Spiel Top-Speeds.

CHRISTIAN MEINT

„*Project Cars 2* möchte nicht nur, dass ihr es spielt. Ihr sollt die Strecken spüren!“

Was steht uns da für ein Racing-Jahr 2017 bevor? *Dirt 4* wirft schon seine Schatten voraus und wird dank des Erfolges von *Dirt Rally* einen weitaus realistischeren Anspruch haben, da kommt nun *Project Cars 2* und präsentiert sich von seiner besten Seite. Natürlich macht die Rennsimulation mit Force-Feedback-Lenkrad und High-end-PC mächtig was her. Immer wieder fragt man sich: Ist das noch Spiel oder schon eine Fernsehübertragung? Ein Grafikblender ist *Project Cars 2* trotzdem nicht, denn auch die inneren Werte stimmen. Die ersten Runden erweisen sich als hart, doch dank der steilen Lernkurve und der nachvollziehbaren Fahrphysik bleibt die Motivation auch bei Misserfolgen erhalten. Okay, die Gegner-KI könnte eine Nachschulung der Straßenverkehrsordnung vertragen. Aber sonst gibt es an *Project Cars 2* bislang nichts zu meckern. Da kommt ein toller Racer auf uns zu.

Anzeige

ROCKSTAR ENERGY DRINK

FESTIVAL DIARIES

ROCK AM RING

Rockstar Energy Drink wünscht euch viel Spaß bei Rock am Ring 2017

Freut euch auf:

- Die Toten Hosen, Rammstein, System of a Down und viele mehr
- Drei Tage lang ausgelassene Partystimmung
- Einblick hinter die Kulissen des Festivals mit den Rockstar Festival Diaries unter dem Hashtag #rockstarfestivaldiaries
- Die Rockstar Villa mit spannenden Aktionen und einer fantastischen Rooftop-Bar
- Jede Menge Energy

facebook.com/rockstarenergygermany
instagram.com/rockstargermany/
youtube.com/user/RockstarGermany

Rock am Ring | 2.-4. Juni 2017 | Nürburgring/Eifel

© Rock am Ring

Call of Duty: WW2

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Matti Sandqvist

Ab in die Normandie! Die Entwickler haben uns in London gezeigt, was das nächste *Call of Duty* alles in petto hat.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Termin: 3. November 2017

In den vergangenen Jahren konnte man fest damit rechnen, dass kurz vor Weihnachten ein neues *Call of Duty* mit einem Zukunftssetting mit noch mehr Robotern, Drohnen und Cyber-Waffen auf den Markt kommt. Obwohl viele Kritiker und auch Spieler die großen grafischen und spielerischen Ähnlichkeiten zwischen den einzelnen Ablegern bemängelt haben, schien sich die Activision-Formel trotzdem wie geschnitten Brot zu verkaufen – und bescherte natürlich Milliardengewinne für den Publisher.

Doch seit *Call of Duty: Infinite Warfare* und vor allem nach dem PR-Debakel zur Ankündigung des letzten Teils fühlt man sich bei Activision scheinbar nicht mehr so sicher, was den Erfolg der Serie angeht. Ob die Fans sich nun über das zu abgedrehte Weltraumsetting oder doch eher über die spielerischen Ähnlichkeiten geärgert haben, lässt sich nur schwer feststellen. So oder so hatte der Reveal-Trailer innerhalb weniger Stunden mehrere Hunderttausend „Dislikes" geerntet (bis heute gar über drei Millionen); entsprechend war eine große Veränderung für den nächsten Teil so gut wie vorprogrammiert.

Die Weichen für einen grundlegenden Kurswechsel wurden allerdings schon vor rund drei Jahren gestellt: Statt einen weiteren Zukunftsableger zu entwickeln, begann Sledgehammer Games nämlich mit den Arbeiten an *Call of Duty: WW2*. Warum man nun ausgerechnet das wohl am häufigsten umgesetzte Szenario im Genre für die Trendwende ausgesucht hat und was das Besondere an dem Spiel ist, genau darüber konnten wir mit dem Studiogründer Michael Condrey auf dem Ankündigungs-Event in London sprechen. Wir durften aber natürlich nicht nur mit dem Ex-Dead-Space-Macher nett plaudern, sondern bekamen zudem noch zwei Missionen aus der Kampagne vorgespielt. Zum Mehrspielermodus gab es in London hingegen nur einige Hinweise, über die Details zum Multiplayer-Part will man sich eigentlich erst zur E3 äußern – und die Messebesucher die hitzigen Gefechte sogar spielen lassen.

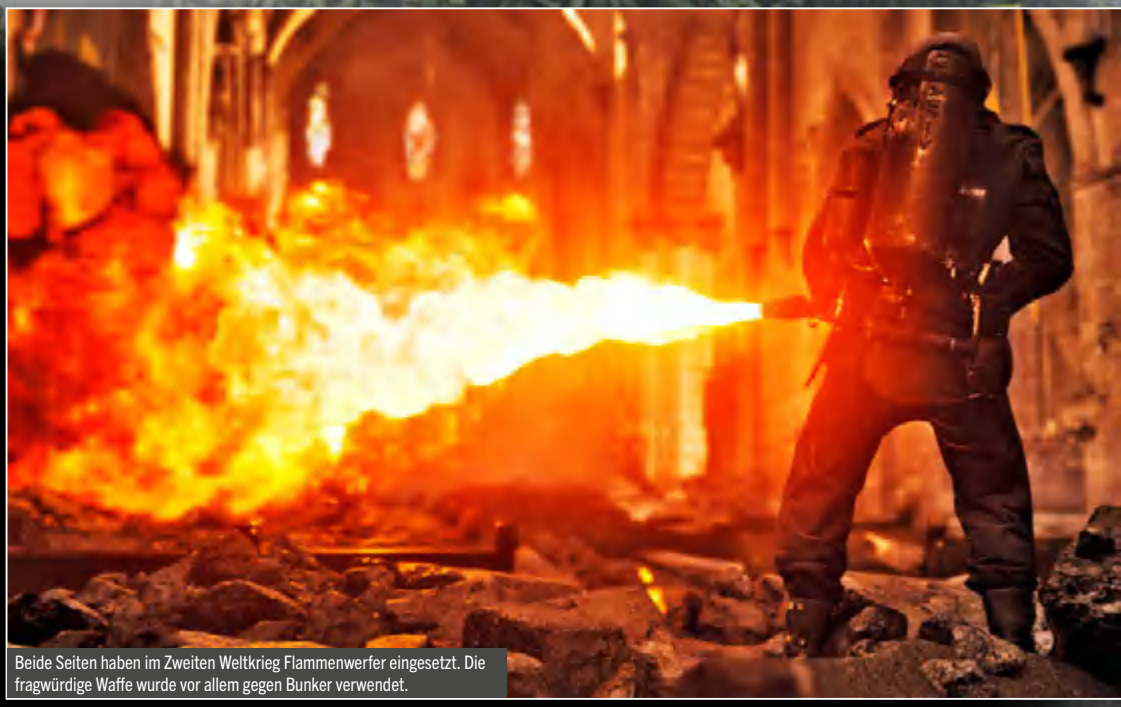
Kameraden gehen vor!

Dieses Mal geht es also zurück zu den Wurzeln der Serie, nämlich auf die Schlachtfelder des Zweiten

Die Handlung dreht sich um Kameradschaft. Das soll sich auch im Gameplay bemerkbar machen.

Ein Zweiter-Weltkrieg-Spiel ohne die ikonische Normandie-Landung ist kaum denkbar.

Weltkrieges. In *Call of Duty: WW2* begleiten wir eine kleine amerikanische Einheit, die „One Squad“, von der Normandie-Landung über die Eroberung von Paris bis zu ihren letzten Gefechten in Deutschland. Dabei wollen die Entwickler nicht eine weitere Heldengeschichte erzählen, sondern allem voran die Kameradschaft zwischen den Soldaten in den Mittelpunkt der Kampagne stellen. Nicht umsonst hätten die meisten Weltkriegsveteranen auf beiden Seiten über ihre Kameraden und ihre Heldentaten berichtet, aber nur selten mit ihren eigenen Leistungen geprahlt – so fasste Studiogründer Michael Condrey die Beweggründe für die Entscheidung treffend zusammen. Daher werden wir nicht nur den Hauptprotagonisten Red Daniels richtig gut kennenlernen, sondern innerhalb der Kampagne ebenso seine Squad-Mitglieder. Zudem wollen die Entwickler auch die Perspektive der anderen alliierten Soldaten rüberbringen und so könnte es sein, dass wir in einer Mission auch mal in die Haut einer französischen Widerstandskämpferin schlüpfen dürfen. In der Rolle eines deutschen Wehrmachtssoldaten werden wir hingegen nicht zu den Schlachtfeldern geschickt. Diese Entscheidung können wir bei einem *Call of Duty* gut nachvollziehen, da die Serie bislang selten den Anspruch hatte, innerhalb ihrer auf Action getrimmten Kampagnen moralisch komplexe Sachverhalte zu servieren.



Beide Seiten haben im Zweiten Weltkrieg Flammenwerfer eingesetzt. Die fragwürdige Waffe wurde vor allem gegen Bunker verwendet.

Für eine neue Generation

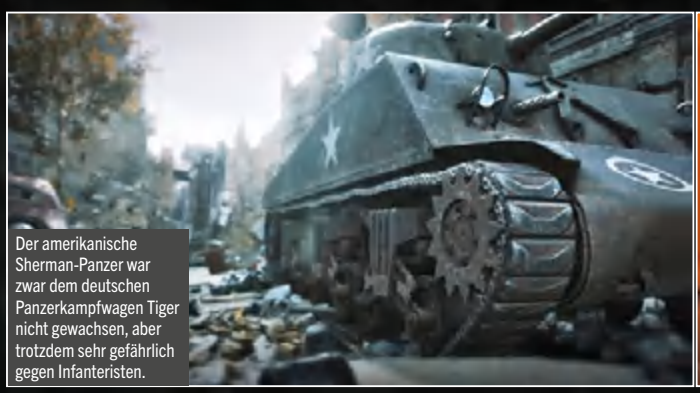
Doch eines ist den Entwicklern ebenso wichtig wie die Kameradschaft: Sledgehammer will einer neuen Generation von Spielern die brutale Realität des Weltkrieges näherbringen. Das leuchtet auch uns ein: Zehn Jahre nach dem letzten Ableger im Zweiten Weltkrieg kann man tatsächlich davon ausgehen, dass ein guter Teil der Spieler von heute nie oder nur am Rande mit den etlichen *Medal of Honors* und Konsorten in Berührung gekommen ist.

Aber auch sogenannte Spieleveteranen dürften bei *Call of Duty: WW2* auf ihre Kosten kommen: Die uns gezeigte Normandie-Landung führte gekonnt vor, dass die Technik seit dem letzten Zweiter-Weltkrieg-Ableger, sprich seit *World at War*, große Sprünge gemacht hat. Nicht nur die Gesichter der Soldaten sehen heute deutlich lebensnaher aus als noch vor zehn Jahren, auch die gesamte Schlachtenatmosphäre kommt dank vieler kleiner Details und dem gelungenen Spiel zwischen Schatten und Licht besser rüber. Unserer Meinung nach wirkte die Landungsszene in *Call of Duty: WW2* sogar etwas authentischer als in Spielbergs Antikriegsfilm *Der Soldat James Ryan*, dessen riesiger Erfolg ein Motivationsfaktor für die vielen Zweiter-Weltrieg-Shooter der Zweitausenderjahre war – allein das ist ein guter Grund, um zu den altbekannten Schlachtfeldern zurückzukehren!

Bomben knallen, Bäume fallen

Die erste uns vorgeführte Mission ist im Hürtgenwald angesiedelt. In dieser kämpfen wir uns mit unseren Squad-Kameraden durch die grüne Hölle. Dabei auffällig ist, dass es in *Call of Duty: WW2* – zumindest in der Kampagne – auch eine Art Zerstörungssystem gibt. Als ein Artillerieschlag auf unsere Truppe fiel, gingen nicht nur wir und unsere Kameraden schlagartig zu Boden, sondern ebenso die Bäume! Ob es sich dabei nur um ein Script-Ereignis handelt oder Sledgehammer Games wirklich *Battlefield* Konkurrenz machen möchte, lässt sich aber schwer sagen. Jedenfalls hinterließ die Mission dank der umfallenden Bäume und auch der sonst sehr detaillierten Umgebung samt malerischen Flüssen, dichtem Laub und steilen Hügeln einen hervorragenden Eindruck – scheinbar hat man kräftig an der Engine geschraubt. Was die Entwickler alles an dem hauseigenen Grafikmotor gedreht haben, will man uns allerdings noch nicht verraten. Insgesamt wirkt aber die uns gezeigte Version optisch um eine Ecke besser als *Call of Duty: Infinite Warfare*. Ob dieser Eindruck wirklich stimmt, lässt sich jedoch erst dann sagen, wenn wir selbst Hand anlegen und uns frei in den Umgebungen bewegen dürfen.

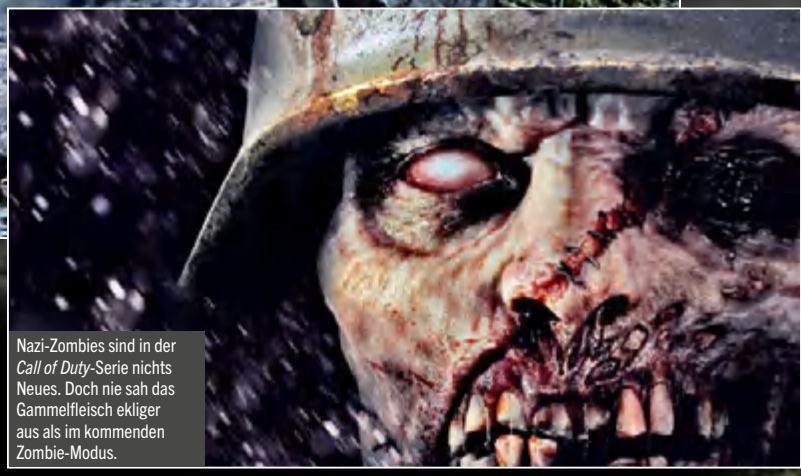
Nach dem kurzen Ausflug nach Hürtgenwald zeigen uns die Entwickler noch zwei Ausschnitte aus der Normandie-Landungsmission. Wie bereits angesprochen, wirken die Szenen in den Landungsbooten und der anschließende Sturm auf die deutschen Verteidigungsanlagen sehr authentisch. Doch wenn es um die Brutalität des Krieges geht, wird das Ganze sogar später noch übertrumpft: In den harten Kämpfen im Inneren der Bunker kommt es einige Male zu Nahkämpfen. Im Gegensatz zu den Vorgängern werden diese in äußerst brutalen Quick-Time-Events abgehandelt. So greift unser Protagonist zum Beispiel zu einem Helm, mit dem er den Kopf seines Widersachers zu Brei schlägt – aus der



Der amerikanische Sherman-Panzer war zwar dem deutschen Panzerkampfwagen Tiger nicht gewachsen, aber trotzdem sehr gefährlich gegen Infanteristen.

Red Daniels ist der Protagonist von *Call of Duty: WW2*. Seine Kameraden sollen aber auch eine wichtige Rolle für die Handlung übernehmen.

Eine der Missionen ist im Hürtgenwald angesiedelt. Dort kämpften Amerikaner und Deutsche unter hohen Verlusten bis zu den letzten Tagen des Zweiten Weltkrieges.



Nazi-Zombies sind in der *Call of Duty*-Serie nichts Neues. Doch nie sah das Gammelfleisch ekliger aus als im kommenden Zombie-Modus.

Ego-Perspektive wirkt das ganze so blutig und eklig, dass wir gut und gerne auf das Frühstück vor dem Event verzichtet hätten. Wir hoffen, dass diese Quick-Time-Kämpfe nicht allzu häufig vorkommen. Nicht weil sie schlecht gemacht wären, aber unserer Meinung nach sollten solche Szenen eher einmalig bleiben, damit sie nicht zu Massenware verkommen und so an Bedeutung verlieren.

Der Mehrspielermodus

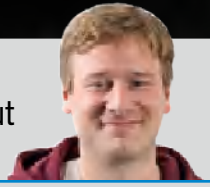
Eine große Bedeutung für das *Call of Duty*-Franchise hat natürlich auch der Mehrspielermodus. Zwar wollten die Entwickler vor Ort eigentlich kaum etwas zum zweiten Standbein der Ego-Shooter-Reihe sagen, aber so ganz konnten sie ihre Begeisterung über die kommenden Neuerungen nicht verhehlen. Wir haben in London erfahren, dass man für den Multiplayer-Modus nach den Zukunftsballereien und ihren futuristischen Gefechten wieder zur Formel „Boots on the Ground“ greifen und so wohl ein ähnliches Erlebnis wie noch in *Modern Warfare 3* bieten möchte. Das heißt, dass es vor allem auf die Waffen und Perks ankommen wird und nicht mehr so sehr auf die schnellen, vertikalen Jetpack-Kämpfe.

Zudem gaben die Entwickler bekannt, dass man einen Social-Bereich für den Mehrspielermodus erschaffen wird. In den sogenannten Headquarters sollen sich Spieler zwischen den Partien treffen und dort miteinander agieren können. Wir vermuten, dass es sich bei diesem Bereich um etwas Ähnliches wie den Turm in *Destiny* handeln wird. Ob *Call of Duty*-Fans sich tatsächlich so etwas wünschen, werden wir wohl erst nach dem Release erfahren. Ebenso wird es noch eine Weile dauern, bis Sledgehammer uns etwas über den versprochenen Koop-Modus erzählen wird. Fest steht lediglich, dass es sich dabei um den aus vielen anderen Teilen der Reihe bekannten Zombie-Modus handelt; dieses Mal zum Szenario passend mit untoten Nazis.

So oder so müssen wir aber sagen, dass Activision und Sledgehammer Games sich bei der Wahl des Settings keinen Fehler geleistet haben. Der *Call of Duty*-Reihe tut ein kompletter Tapetenwechsel nach den etlichen Zukunfts-Teilen richtig gut, auch wenn es am Ende „nur“ zurück zu den Wurzeln der Reihe geht. Wir freuen uns jedenfalls, nach einer zehnjährigen Pause wieder zu den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkrieges zurückzukehren und sie in moderner Optik zu erleben. Natürlich erwarten wir von *Call of Duty: WW2* keine komplexe Handlung oder einen spielbaren Antikriegsfilm im Stil von *Apocalypse Now*. Aber wir erhoffen uns zumindest ein Spiel, das grandiosen TV-Serien wie *Band of Brothers* oder *The Pacific* in nichts nachsteht und vor allem dank einer kurzweiligen Kampagne zeigt, dass Activision sich weiter gegen die beinharte Konkurrenz behaupten kann. ❑

Erwischt! Hin und wieder müssen wir uns auch gegen feindliche Stukas wehren.

MATTI MEINT



„Obwohl ich das Szenario eigentlich zu gut kenne, freue ich mich drauf! “

Nach dem Ankündigungsevent muss ich sagen: Ich bin echt begeistert! Natürlich dürfte es den einen oder anderen Spieler geben, der noch heute den Zweiten Weltkrieg in einem Ego-Shooter überhaupt nicht vermisst, aber zumindest für die neue Generation von Gamern ist Activisions Entscheidung goldrichtig. Vor allem die heutige Technik lässt Szenen wie die Normandie-Landung in ganz neuem Licht erstrahlen und deutlich realistischer als noch vor zehn Jahren wirken. Ebenso gefällt mir der Ansatz, dass man die Soldaten-Perspektive zum Krieg darstellen möchte. Jetzt bin ich gespannt, wie der Mehrspielermodus ausfallen wird – mit der Kampagne hat Activision mich eh schon am Haken!

„Der Zweite Weltkrieg ist weiterhin ein Publikumsmagnet in den USA."

Ich muss schon sagen, dass ich mich auf *Call of Duty: WW2* dank seines historischen Settings deutlich mehr freue als auf die vielen Zukunftsableger der vergangenen Jahre. Für mich waren die etlichen Superwaffen und Cyber-Gadgets am Ende Dinge, die genau genommen die grundlegende Spielmechanik eines *Call of Duty* mit jedem neuen Ableger etwas mehr vereinfachten. Ob es die automatisch auf die Feinde zufliegenden Granaten in *Advanced Warfare* oder das massenweise Ausschalten von Robo-Gegnern durch Gadgets in *Black Ops 3* sowie *Infinite Warfare* waren – so wirklich große Herausforderungen gab es meines Erachtens innerhalb der letzten *Call of Duty*-Teile nur selten. Da habe ich nun die leise Hoffnung, dass die Serie mit dem Arsenal des Zweiten Weltkrieges nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch zu ihren alten Wurzeln zurückfindet.

Aber das ist natürlich nur meine Meinung und muss entsprechend auch keine Bedeutung für den Erfolg von *Call of Duty: WW2* haben. Viel wichtiger für die Beliebtheit und damit die Verkaufszahlen dürfte die zielgruppengerechte Wahl des Zweiten Weltkrieges als Schauplatz der Kampagne sein. Davon zeugen übrigens auch die über 500.000 „Likes", die der Ankündigungs-Trailer auf YouTube bereits wenige Stunden nach Veröffentlichung bekommen hat.

Die Spielreihe für den amerikanischen Patrioten

Einen Innovationspreis für die Wahl des Settings verdient Sledgehammer Games meines Erachtens hingegen nicht. Viel mehr habe ich das Gefühl, dass die Verantwortlichen bei Activision nach dem ihrer Meinung nach gewagten Weltraum-Ableger wieder auf Nummer sicher gehen möchten. Warum ich so denke? Der Zweite Weltkrieg ist in den USA ohne Frage weiterhin ein Publikumsmagnet. Die wenigen noch lebenden Veteranen werden nicht nur in Filmen und TV-Serien für ihren Einsatz bejubelt, sondern ebenso im ganz alltäglichen Leben. Wenn die heute fast schon Hundertjährigen etwa zu einem Veteranentreffen fliegen, werden sie von einer Blaskapelle am Flughafen empfangen und von den Passanten gefeiert – genau das habe ich zuletzt vor einem guten Jahr auf einer USA-Reise in Baltimore gesehen. Für meine These sprechen ebenso die großen Erfolge von TV-Serien wie *The Pacific* oder auch die aktuellen Hollywood-Produktionen wie *Hacksaw Ridge* oder *Dunkirk*. Da die *Call of Duty*-Reihe sich – jedenfalls in meinen Augen – als Hauptzielgruppe die eher konservativ-patriotischen amerikanischen Spieler auserkoren hat, macht man als Publisher mit dem Zweiten Weltkrieg so gesehen ganz sicher nichts falsch. Andere potenzielle Settings wie etwa der Vietnam- oder Koreakrieg haben hingegen den Makel, dass der Einsatz von Hunderttausenden GIs womöglich nicht gerechtfertigt war. Zudem könnte sich der eine oder andere amerikanische Patriot etwas unwohl fühlen, da man aus Saigon nur als zweiter Sieger nach Hause geflogen ist. Beim Zweiten Weltkrieg hingegen gilt für die Geschichtsschreibung der USA, dass man mit dem enormen Einsatz erfolgreich die Welt vor dem Bösen gerettet hat – auch wenn für den versierten Historiker die Rolle der Sowjetunion bei der Niederschlagung des sogenannten Dritten Reiches viel bedeutender war.

Auf der anderen Seite hat der Zweite Weltkrieg nicht nur für Amerikaner noch eine besondere Bedeutung, ähnliches gilt auch für die gesamte Welt. Ob nun auf alliierter Seite oder auf der Seite der Achsenmächte: Beinahe jedes Land auf der Welt hatte mit dem zweiten globalen Konflikt zu tun und entsprechend sind auch die berühmt-berüchtigten Schlachtfelder durch Spielfilme, Serien oder Dokumentationen für viele Spieler ein Begriff. Das ist meines Erachtens sehr hilfreich für die Entwicklung einer *Call of Duty*-Kampagne, weil man deshalb die genauen Sachverhalte nicht im Detail zu erklären braucht. Wenn wir zum Beispiel die Normandie-Landung auf Omaha Beach erleben, dürften die meisten Spieler dank Spielbergs *Der Soldat James Ryan* zumindest grob wissen, worum es bei der Operation ging.

Zielgruppengerechte Kampagne

Ein wenig schade ist es schon, dass Sledgehammer Games sich nur auf die amerikanische Perspektive des Krieges im Westen beschränkt, aber auf der anderen Seite ist dies wegen der angesprochenen Hauptzielgruppe auch nachvollziehbar. In einer Pressemitteilung von Activison heißt es, dass „eine neue Generation von Spielern diesen historischen Konflikt kennenlernt", doch ich denke, dass dies durch *Call of Duty: WW2* nicht wirklich erfüllt wird. Stattdessen befürchte ich tatsächlich, dass wir wieder einmal eine Art hollywoodreife Heldengeschichte erleben werden, die sich zwar mit der Kameradschaft der Soldaten beschäftigen wird, aber keine wirkliche Einführung, geschweige denn einen Überblick über die vielen wichtigen Themen und Schauplätze des Zweiten Weltkrieges geben kann.

Wer aber nun denkt, dass ich mir unbedingt auch die deutsche Perspektive in der Kampagne von *Call of Duty: WW2* wünsche, täuscht sich gewaltig. Für mein Empfinden ist es schlicht sehr schwer machbar, das moralisch unheimlich komplexe Thema der deutschen Wehrmachtssoldaten und ihrer Leistungen im Zweiten Weltkrieg innerhalb weniger Kampagnenmissionen abzuhandeln. Zudem fände ich es mit dem heutigen Wissen über die Verbrechen des sogenannten Dritten Reiches eher makaber, wenn wir durch unsere Erfolge in der Kampagne im Grunde genommen bei der Durchführung des Holocaustes helfen würden – auch wenn es sich hierbei „nur" um ein Computerspiel handelt.

Was ich mir aber von einem Spiel, das „WW2" als Titel hat, doch wünschen würde: dass der globale Konflikt in seiner Ganzheit zumindest beleuchtet oder angerissen wird. Dafür war das Konzept von *Battlefield 1* mit seinen einzelnen Kapiteln genau passend, wenn auch die Ausführung einiges zu wünschen übrig ließ. So wäre ein *Call of Duty: WW2* in meinen Augen erst dann seines Namens würdig, wenn wir auch andere Schauplätze als nur die Westfront erleben würden. Am Ende ist das aber Meckern auf hohem Niveau und wird sicherlich keine Auswirkungen auf die Verkaufszahlen haben. Schlussendlich hat ein *Call of Duty* nun wirklich keinen Bildungsauftrag, sondern sollte eine unterhaltsame und kurzweilige Kampagne bieten. Wenn die Handlung zudem mit etwas weniger Patriotismus als noch die ersten Teile der Serie auskommt und sich auf die Soldatenperspektive beschränkt, bin ich bereits mehr als zufrieden – alles Weitere steht ja in den Geschichtsbüchern. So oder so denke ich, dass Sledgehammer Games ein gutes Gespür bei der Wahl des Settings an den Tag legt und bin mir daher ziemlich sicher, dass Activision nun kein ähnliches PR-Debakel erleben wird wie noch mit *Call of Duty: Infinite Warfare*.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE/Criterion/Motive
Publisher: Electronic Arts
Termin: 17. November 2017

Von: Mháire Stritter & Lukas Schmid

Nach dem guten, aber in vielen Bereichen verbesserungswürdigen ersten Teil wollen die Entwickler mit *Battlefront 2* alles besser machen – diesmal inklusive Einzelspieler-Kampagne!

Star Wars Battlefront 2

Anders als im ersten Teil sind diesmal auch „echte" Raumschlachten an Bord, die uns oftmals an den Rand der Atmosphäre versetzen.

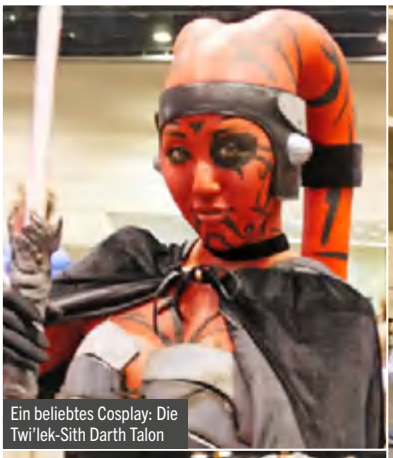
Die Anti-Heldin der Einzelspieler-Kampagne hört auf den Namen Iden Versio und ficht als treue Soldatin des Imperiums die Schlachten ihrer Meister.

Electronic Arts hatte für *Battlefront 2* zur Star Wars Celebration ins ferne Orlando, Florida geladen, um den ersten Trailer, ein wenig Behind-the-Scenes-Material und eine Chance auf ein Interview zu präsentieren. Nichts, was nicht andernorts möglich gewesen wäre – aber wo findet man für die offizielle Ankündigung eines neuen *Star Wars*-Titels schon einen besseren Hintergrund? Die Informationen sind noch sorgfältig reguliert und in Häppchen aufgeteilt, aber eines scheint für EA klar im Vordergrund zu stehen: Man hat auf die Kritik an *Battlefront* gehört und will alles besser, größer und schöner machen. Um das stemmen zu können, wurden insgesamt drei Studios verpflichtet. DICE bringt erneut seine Erfahrung mit Multiplayer-Shootern und der auf den ersten bewegten Bildern hervorragend aussehenden Frostbite-3-Engine ein und liefert den Kern des Titels mit „traditionellen" Schlachtfeldern am Boden und in der Atmosphäre. Criterion, die schon für die *X Wing VR Mission* für Playstation VR herangezogen wurden, stemmen die Raumschlachten aufgrund ihrer Erfahrung mit schnellen Fahrzeugen und deren Handling aus *Burnout*- und *Need for Speed* – Raumschiffe sind wohl nicht viel anders als Rennboliden. Zu guter Letzt übernimmt Motive Studios die Singleplayer-Kampagne, eine hoffentlich gute Entscheidung, denn das noch recht junge Studio hat eine Fülle von Action-Veteranen der Traditionsstudios Ubisoft und Valve in seinen Reihen.

Grafisch wirkt das bisher gezeigte Material zu *Battlefront 2* ziemlich beeindruckend und überzeugt durch viele Details. Die Erfahrung lehrt aber: Erst mal aufs fertige Spiel warten.

STAR-WARS-COSPLAY AUF DER FANDOM-MESSE

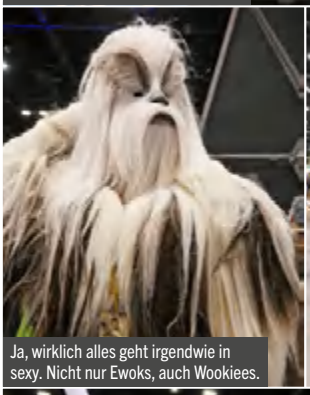
Wo *Star Wars*, da Cosplay – einfache Rechnung. Und wo Star Wars Celebration, da besonders viel Cosplay und noch dazu in teilweise herausragender Qualität. Darum zeigen wir an dieser Stelle eine Auswahl der tollsten Kostüme!



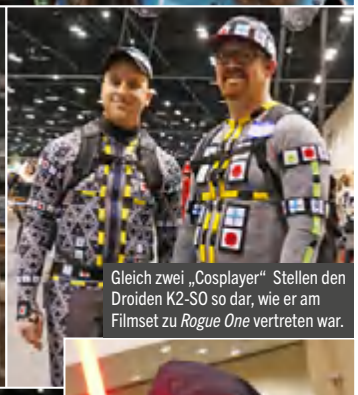
Ein beliebtes Cosplay: Die Twi'lek-Sith Darth Talon

Das klassische weiße Kleid von Prinzessin Leia aus Episode 4 darf nicht fehlen – nur echt mit Ohrschneckenhaar.

Mit LED sind die beeindruckenden Mandalorianerhelme noch schicker.

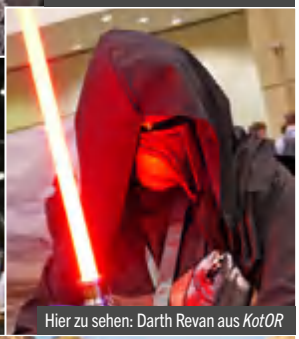


Ja, wirklich alles geht irgendwie in sexy. Nicht nur Ewoks, auch Wookiees.



Gleich zwei „Cosplayer" Stellen den Droiden K2-SO so dar, wie er am Filmset zu *Rogue One* vertreten war.

Die Cosplayer posierten gerne mit ihren beeindruckend gestalteten Fan-Kostümen.



Hier zu sehen: Darth Revan aus *KotOR*

Ungewöhnliches Mashup: Samurai und Stormtrooper

Wir wiederholen: Alles geht in sexy. Auch putzige Ewoks.

Der bekannten Logik folgend, werden diese Storm Trooper wohl nichts treffen. Aber wahrscheinlich durch Funkenflug in die Augen draufgehen.

Umfangreiche Solo-Kampagne

Der Schwerpunkt der ganzen Präsentation lag damit auch direkt auf Motives Singleplayer-Kampagne. Über deren Umfang wurde noch nichts gesagt, aber klar betont, dass es sich um eine vollwertige Story handelt, die tatsächlich nur solo und nicht im Koop spielbar sein wird (auch wenn Koop sowohl lokal als auch online für andere Modi vorgesehen ist). Der Twist an der Kampagne ist, dass sie uns auf die Dunkle Seite führt. Anstatt einen Rebellen-Helden zu übernehmen, schlüpfen wir in die Rolle von Iden Versio, einer Elitesoldatin des Imperiums. Der Einstieg in die Story ist die Explosion des zweiten Todessterns in *Rückkehr der Jedi-Ritter*, nach der Iden schwört, ihren Imperator zu rächen. Diese Perspektive soll konsequent durchgehalten werden, es geht um die Heldentaten einer überzeugten und treuen Soldatin, die zwar auf der Seite der objektiv klar als Weltraum-Nazis gezeichneten Imperialen steht, aber aus Treue und dem Glauben an ein Ideal von Ordnung und Recht heraus handelt. Das klingt durchaus nach einer erzählerischen Herausforderung, zumal die Story auch die 30 Jahre lange Brücke zwischen der alten Trilogie und *Das Erwachen der Macht* schlagen soll. Als Trick werden dafür auch Episoden eingestreut, die aus der Sicht anderer Figuren erzählt und gespielt werden. Bestätigt sind dafür jeweils eine Episode als Luke Skywalker und Kylo Ren – also werden wir auch in einer Kampagne um eine nicht machtsensitive Elitesoldatin zwischendurch das Lichtschwert schwingen dürfen. Der Fokus soll aber nichtsdestotrotz klar auf Iden und ihrer Story liegen.

Heimat, Schiff, Droidensidekick

Iden Versio ist die Kommandantin einer Elite-Einheit namens Inferno-Squadron und zugleich sowohl eine hervorragende TIE-Pilotin als auch eine Frontkämpferin und in Infiltration ausgebildete Agentin. Was nach einem vollen Lehrplan klingt, dürfte vor allem verschiedene Gameplay-Aspekte mit einbringen. Auch im Behind-the-Scenes-Material sahen wir Iden nur am Boden kämpfen, dort aber sowohl klassisch mit Blaster im Anschlag als auch im Nahkampf mit Schlagstock, um lautlos vorzugehen. Dass sie Pilotin ist, lässt auch auf Weltraum-Missionen hoffen. Zudem wird sie ihre Einheit durch die Story begleiten und sie besitzt ihr eigenes Schiff, das aber keine so zentrale Rolle wie zum Beispiel die Normandy aus *Mass Effect* spielen soll. Um ihren Hintergrund abzurunden, wurde für Iden ein neuer Heimatplanet entwickelt, der ein imperiales Utopia darstellt. Vardos heißt er und soll erklären, wie Bürger des Imperiums überhaupt so überzeugt vom System sein können. Denn dort herrscht Ordnung, Frieden, Disziplin und ein klarer Farbcode in Grau-Schwarz-Weiß-Rot, an den sich sogar die lokale Flora halten muss. Vardos wird aber nicht nur Hintergrund bleiben. Screenshots und Konzeptzeichnungen zeigen

PC GAMES AUF DER STAR WARS CELEBRATION 2017

Seit dem Start der neuen Trilogie ist die Lucasfilm-Hausmesse in Orlando noch um ein Vielfaches gewachsen – 2017 quoll sie geradezu über vor begeisterten Fans.

Dieser TIE-Fighter in (vermutlich) Originalgröße war eines der optischen Highlights der Messe und zog zahlreiche Blicke auf sich.

Mandalorianische Kopfgeldjäger stehen im Bus, als wäre bei Slave 1 der Hyperraumantrieb ausgefallen, Jedi und Sith schälen sich und ihre Kostüme vorsichtig aus Uber-Taxis und selbst unter den Nichtkostümierten sieht man im Westen Orlandos kaum eine Person ohne Badge der Star Wars Celebration. Die Convention ist kaum mit etwas anderem weltweit zu vergleichen, sowohl vom Konzept als auch von der Größe und der Begeisterung der Fans her. Die Celebration findet nicht jedes Jahr statt, sondern im Grunde dann, wenn Lucasfilm es für nötig und sinnvoll hält. Dank der neuen Filme gab es die letzten drei Jahre jeweils eine, die nächste wird erst wieder 2019 stattfinden. Umso mehr Grund für alle Fans, die es sich leisten können, nach Florida zu reisen. Natürlich ist das vor allem eine Werbeveranstaltung von Lucasfilm und Disney, auf der alle Neuheiten sorgfältig kontrolliert und in vorbereiteten Häppchen an die Fans rausgehen – ergänzt um Panels mit Stars, aber auch mit Größen in der Fanszene an sich. Kaum ein Franchise kann sich auf so viele Organisationen und Vereine stützen wie *Star Wars*, wo mittlerweile generationenübergreifend Sturmtruppler in der 501. Legion antreten, die weltweite Garnisonen hat, R2-Builder Droiden in Rennen antreten lassen, die von ihren Funktionen her

dort auch Schlachten, also wird er zumindest in der Kampagne bespielbar, wenn nicht sogar ein Schlachtfeld für den Multiplayer sein. Das beste Gadget für Iden ist jedoch ihr Droide, ein ID10-Modell, das an eine kleine Version der Suchdrohnen aus *Das Imperium schlägt zurück* erinnert und an ihre Rüstung andocken kann. Wir werden ID10 wohl nicht direkt steuern können, aber ihm einzelne Aufgaben zuweisen wie Hacking, Aufklärung, Ablenkung und sogar das Ausschalten von Gegnern durch Elektroschocks. Gerade in den Infiltrationselementen, die schnipselweise zu sehen waren, dürfte er eine große Rolle spielen. Außerdem dürfen wir ihn, wie Iden selbst, mit der Zeit verbessern und anpassen.

Wunderschöner Wumms im Weltall

Iden sieht absolut überzeugend aus – im Trailer sind ihre Mimik und ihre Bewegungen beeindruckend realistisch. Grund dafür ist, dass sie ebenso wie andere Kernfiguren der Story über Performance- und Motion-Capture zum Leben erweckt wird. Schauspielerin Janine Gavankar, bekannt aus *Vampire Diaries*, spielt die Rolle in all ihren Aspekten. Generell sieht praktisch alles an erstem Material zu *Battlefront 2* optisch umwerfend aus. Wie im Vorgänger wurden zahlreiche Assets durch Photogrammetrie erstellt, also nicht traditionell als 3D-Modell erarbeitet, sondern aus Scans realer Objekte und Landschaften. Diese Vorgehensweise ist nicht nur schnell, sondern sorgt auch für einen ungemeinen Realismus. Erneut wurden Wälder, Felsen, Küsten, Waffen und Rüstungen abgefilmt, um die weit, weit entfernte Galaxis zum Leben zu erwecken, und diese Mühe scheint dem bisherigen Anschein nach berechtigt gewesen zu sein, wenn man sich das Ergebnis ansieht.

Weltraumschlachten

Neben dem Mangel an echtem Singleplayer-Content wurde an *Battlefront* vor allem eines bemängelt – dass es in einem *Star Wars*-Spiel keine wirklichen Raumschlachten gab. Das soll sich ändern und das ist auch die größte und wichtigste Aussage dazu, die aktuell gilt, denn mit Details sind DICE und Criterion derzeit noch zurückhaltend. Es soll aber eine größere Bandbreite an Schiffen und auch Heldenschiffen geben – und leider keinen offenen Übergang von Landschlachten zu Raumschlachten. Die werden ein getrennter Modus sein, wenn sich nicht noch viel ändert. Erneut: Die Aussagen sind noch vage. Zum Design der Raumschlachten konnte aber in Interviews noch etwas herausgeholt werden. Zunächst sollen sie vor allem groß sein und nicht alle 20 Sekunden eine Warnung hereinkommen, dass man das Kampfgebiet verlässt. Und vor allem werden sie nicht einfach in einer Zone leeren Alls ablaufen, sondern mit *Star Wars*-typischen Elementen gespickt sein. Erwähnt wurden dazu Asteroidenfelder und Raumstationen als Behinderung oder Fokus der einzelnen Schlachten, aber auch, dass viele der Settings eigentlich nicht der Weltraum an sich, sondern die obere Atmosphäre oder das niedrige Orbit darstellen würden. Das legt Kämpfe vor dem Hintergrund bildschirmfüllender Planeten oder inmitten von Formationen aus Großkampfschiffen nahe, wenn sich die Entwickler bei den naheliegendsten Vorbildern bedienen.

BATTLEFRONT 2 UND DER STAR-WARS-KANON

Wir zitieren, frei nach den berühmten Worten, welche die Serie einleiteten: Es war einmal vor langer Zeit in einer strengen Regeln folgenden *Star Wars*-Chronologie …

Man kann kein Spiel auf einer Star Wars Celebration enthüllen, ohne über seine Rolle im Kanon von *Star Wars* zu sprechen. *Battlefront 2* wird eine Geschichte erzählen und Schauplätze liefern, die allesamt kanonisch sind oder es dadurch werden. Zudem wird ein Roman zu Iden Versios Hintergrund das Spiel weiter im *Star Wars*-Universum verankern. Natürlich handelt es sich dabei um den neuen Kanon seit *Erwachen der Macht* und nicht den vorher lange gewachsenen Hintergrund des sogenannten Expanded Universe, aber dafür werden viele Elemente aus diesem neuen Kanon übernommen, so ist Idens Droide eine Weiterentwicklung der ID9-Modelle, die in der Animationsserie Rebels Inquisitoren begleiten, und ihr Schiff basiert auf einem Entwurf des Tabletop-Spiels *X-Wing* von Fantasy Flight Games. Befehle erhält sie wohl von einem Sentinel-Droiden, der Palpatines Vermächtnis übernimmt und dessen Design aus dem Comic Shattered Empire stammt. Zudem sitzen im Entwicklerstab langjährige Fans und auch Lucasfilm äußerte sich vorsichtig dazu, durchaus auch das inoffizielle Expanded Universe im Blick zu haben und vielleicht einzelne Elemente daraus zu übernehmen. Fans werden also viel wiedererkennen und sich zu Hause fühlen.

Der Millennium Falcon wird auch in *Battlefront 2* eine Rolle spielen – ob auch in der Kampagne, muss sich noch zeigen.

die beim Film verwendeten Modelle in den Schatten stellen, und Bastler und Tüftler von liebevollen Dioramen bis zu Raumschiffen im Maßstab 1:1 so ziemlich alles bauen. Und so ist die ganze Celebration eine Mischung aus kontrolliertem Kommerz und amerikanisch-begeisterter Einstimmung auf das gemeinsame Fandom auf der einen Seite und ehrlicher, fröhlicher und ungemein kreativer Fanarbeit auf der anderen. Es gibt zwar für alles Schlangen und der Zugang zu jeder der beliebteren Veranstaltungen, wie der Trailer-Enthüllung von *Episode 8* oder dem Gedenk-Panel für die im letzten Jahr verstorbene Carrie Fisher, ist strikt kontrolliert und begrenzt durch die Ausgabe von Armbändern und getrennte Warteschlangen, aber das tut am Ende der Stimmung keinen Abbruch. Nicht einmal, wenn nach zwei bis drei Stunden Warten am Morgen die Ordnungshelfer überfordert sind und die Schlangen nicht in der vorgesehenen Reihenfolge in die Halle lassen können, sondern regelrecht davongespült werden. Auch wenn die Fans hier aus aller Welt kommen, ist es für sie alle ein gemeinsames Heimkommen. Und alle feiern ihr Fandom und die dadurch bestehende gemeinsame Verbindung, sodass Celebration tatsächlich der

Die Frage, warum der Chef höchstselbst sich ins Cockpit schwingt, wurde auch auf der Messe nicht geklärt.

Mit dem Fliegen hat er so seine Probleme, schick ist dieser VW Käfer im BB-8-Design aber ohne jede Frage.

Wie im ersten Teil stehen uns in den Mehrspielergefechten Helden und Schurken – wie hier Kylo Ren – zur Seite.

Klassen, Fortschritt und Helden

Das Kernstück wird auch bei *Battlefront 2* weiterhin der Multiplayer sein – und der bekommt einige Änderungen verpasst, um vor allem die Langzeitmotivation zu stärken und Spielern ein Gefühl von Fortschritt und Leistungsbelohnung zu liefern. Eine der großen Änderungen ist die Einführung eines Klassensystems. Statt des sehr freien Modells mit Karten-Sets aus dem ersten DICE-*Battlefront* werden wir unseren Soldaten also offenbar ein klareres Profil geben können. Als Themenbild dazu gab es einen Trupp mit einer Rebellensoldatin, einem schweren Stormtrooper, einem imperialen Offizier – und einem B1-Droiden, den meisten vermutlich vor allem wegen seiner Unfähigkeit und dem ständigen „Roger Roger" aus der Clone-Wars-Ära bekannt. Außerdem sind wir nicht länger auf Menschen und wenige Aliens beschränkt, sondern können auch auf Droiden und neue ikonische *Star Wars*-Spezies zurückgreifen. Ob die teils an Klassen gekoppelt sind, was bei Droiden naheliegend wäre, ist – wenig überraschend – auch noch nicht kommuniziert worden. Die Klassenprofile sollen aber individualisierbar sein und mit freischaltbaren Waffen und Gagdets verbessert werden. Das Ziel dabei sei es, dem Spieler das Gefühl zu geben, in einer gut ausgerüsteten und zusammenspielenden Truppe von einfachen Soldaten auch einem der ikonischen Helden Paroli bieten zu können. Auch die Helden werden überarbeitet. Statt durch Pick-ups werden sie über ein Ressourcen-basiertes System vergeben, auch wenn noch niemand sich festlegen will, wie diese Ressourcen aufgebaut werden, da noch viele Änderungen anstehen können. Es soll aber darüber für mehr Spieler möglich sein, als Helden auf dem Schlachtfeld zu erscheinen, vor allem als Belohnung für die eigene Leistung. Darüber hinaus sind jetzt auch Helden anpassbar, genau wie Heldenschiffe. Vage formuliert heißt es dazu, dass man sie für seinen eigenen Spielstil optimieren kann – womit genau, ist unklar, aber andeutungsweise mit Ausrüstung oder besonderen Fähigkeiten. Vor allem werden es auch mehr Helden insgesamt werden mit Yoda, Darth Maul, Kylo Ren und Rey schon als bestätigten neuen Figuren, aber

PC GAMES AUF DER STAR WARS CELEBRATION 2017 (FORTSETZUNG)

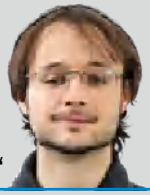
einzig sinnige Name für die Veranstaltung ist. Jedes Fanprojekt, jedes Cosplay wird begeistert fotografiert, gelobt und an jeder Ecke werden Erfahrungen ausgetauscht und über Droidenbaumethoden oder Kostümideen gefachsimpelt. Gerade auch die Cosplays sind kreativer und auf die schrägsten Arten und Weisen unterhaltsamer als in den meisten anderen Fandoms. Tatsächlich sind die bekannten ikonischen Charaktere sogar dünn gesät, neben teils recht obskuren Figuren aus mittlerweile gut 40 Jahren Filmen, Serien, Romanen, Spielen und Comics wie Imperialen Rittern aus der inzwischen unkanonischen Legacy-Ära – wenn sie hier keiner erkennt und zu schätzen weiß, wo sonst – wandern liebevoll gestaltete Mash-ups und kreative Neuschöpfungen durch die Hallen. In Anlehnung an das Büchlein „William Shakespeare's Star Wars" wandert ein Trooper im Renaissance-Leibchen mit Darth-Vader-Schädel umher, wenige Schritte weiter hat eine ganze Gruppe eine Sesamstraßen-Version mit Krümelmonster als „Flan Solo" und Chewbacca als Keks umgesetzt. Es ist diese detailverliebte, aber nicht auf Konkurrenz oder reines Schaulaufen, sondern auf die pure Freude an der Kreativität abzielende Stimmung unter allen Bast-

Fan- und Nerdgelüste wurden auf der Star Wars Celebration 2017 im Übermaß bedient. Droiden-Helden zum Anfassen gehören da natürlich auch dazu.

Keine Frage, vor allem ist die Star Wars Celebration eine Werbeveranstaltung – allerdings eine von Vollblut-Fans bevölkerte.

Natürlich werden *Star Wars*-Gelüste durch unzählige Elemente und bekannte Szenarien aus den inzwischen acht Filmen befriedigt.

LUKAS MEINT



„Viele Versprechen, große Aufgaben – aber definitiv auch jede Menge Potenzial."

Ach ja, *Star Wars: Battlefront*! Das war doch der Mehrspieler-Shooter, von dem mir besonders die Map gut in Erinnerung geblieben ist, die … äääähm … Und die Spielmodi erst! Besonders gerne erinnere ich mich an … an … hmmm … Im Ernst: Obwohl ich damals *Star Wars: Battlefront* für die PC Games getestet habe, erinnere ich mich an so gut wie gar nichts, was darin an Inhalten verpackt war. Trotz DEM Verkaufsargument *Star Wars* haben es die Entwickler nicht geschafft, ein erinnerungswürdiges Paket drumherum zu schnüren. Mit Teil zwei soll alles besser werden – und angesichts dessen, was bisher gezeigt wurde, bin ich zuversichtlich, dass das auch gelingen kann. Mir gefällt es gut, dass nun nicht mehr stoisch nur bestimmte Aspekte der drei Trilogien beleuchtet werden, sondern mehr oder minder das gesamte Spektrum als Quelle für die Inhalte dient. Sehr gespannt bin ich auch auf den Singleplayermodus; ich hoffe, dass die Entwickler hier richtig viel Mühe investieren, denn ich erwarte mir mehr als einen belanglosen Shooter mit *Star Wars*-Lizenz – davon gibt es bereits genügend.

noch weit mehr, die erst später enthüllt werden sollen. Auf was für Schlachtfeldern und in welchen Modi genau sich die Trooper, Droiden und Helden tummeln werden, ist bislang nur grob umrissen. Aber es wird Schlachten mit bis zu 40 Spielern geben und einige neue Schauplätze wie Starkiller Station und Mos Eisley wurden enthüllt.

Alle Filme, alle Epochen

Starkiller Station als Schlachtfeld macht schon eines deutlich: *Battlefront 2* greift auf alle Filme zurück und nicht nur auf die alte Trilogie und *Rogue One*. Neben *Erwachen der Macht* (und vermutlich im Laufe der Zeit auch *Die Letzten Jedi*) liegt hier der Fokus vor allem auf den Prequels und dort auf den Klonkriegen. Konzeptzeichnungen zeigen dazu unter anderem Klontrooper mit Jetpacks bei einem Feuergefecht auf dem Meeresplaneten Kamino. Aber auch die klassischen Schauplätze bekommen ein Facelifting und neue Gadgets spendiert, so sind die Tauntauns auf Hoth, die durch den Trailer stürmen, tatsächlich reitbar und machen Hoffnung auf weitere Reittiere als neue „Fahrzeuge". ❑

MHÁIRE STRITTER MEINT

„Die Entwickler haben auf die Kritik der Fans gehört – *Star Wars: Battlefront 2* könnte richtig groß werden!"

Nur auf der Basis der Enthüllung ohne Live-Gameplay und schon gar nicht mit Hands-on kommt immerhin eine vorsichtige Vorfreude auf. Die Kritik am Vorgänger wurde offenbar klar gehört und umgesetzt, während die Stärken wie die brillante Grafik beibehalten und noch aufgebessert wurden. Die Konzepte für Raumschlachten klingen solide und vor allem die Überarbeitung des Spielerfortschritts und die Einführung von Klassen und erweiterten Individualisierungsoptionen dürften die Langzeitmotivation befeuern, auch wenn noch abzuwarten ist, wie dies umgesetzt und monetarisiert wird. Vor allem aber sieht die Singleplayer-Kampagne mit ihrer Nicht-Jedi-Heldin, dem Konzept der imperialen Perspektive und den ersten Einblicken in verschiedenste Gameplay-Elemente von Feldschlacht bis Infiltration einer feindlichen Basis mehr als vielversprechend aus und könnte am Ende eines der tragenden Elemente des Titels werden.

lern, Tüftlern und Cosplayern, die viel zur einmaligen Stimmung der Celebration beiträgt. Und die Tatsache, dass vom Kleinkind im BB-8-Kostüm bis hin zu älteren Damen als General Leia alle Generationen vertreten sind, gibt dem Ganzen nur noch mehr den Eindruck eines gigantischen, fröhlichen Familientreffens. Ja, die Celebration ist Kommerz und Kontrollwahn seitens Disney und Lucasfilm und eine Show, um die Fans bei der Stange zu halten. Aber sie ist gleichzeitig für echte Fans jeden Flug und jede Mühe wert, nur um mal wieder Teil der großen, internationalen Familie des Fandoms zu sein.

STAR WARS EPISODE 8: DAS ERWARTET UNS IM DEZEMBER!

In einem Fandom, das sein Material vermutlich besser kennt als selbst die für Continuity und Story zuständigen Personen bei Lucasfilm, sind Trailer natürlich mittlerweile eine strikt kontrollierte Angelegenheit, die auf keinen Fall zu viel zeigen oder verraten dürfen. Und so offenbart der erste Trailer zu *Episode 8: Die Letzten Jedi* kaum etwas, mit dem die Fans nicht ohnehin schon fest gerechnet hatten. Rey trainiert mit Luke auf Ahch-To. Leia brütet über Sternenkarten. Kylo Ren hat offenbar seine Maske satt, die in Stücke geschlagen wurde. Statt X-Wings über einem See gibt es einen neuen Schiffstyp über Salzebenen auf einem neuen Planeten namens Crait. Finn erholt sich von der Lichtschwert-Wunde auf der Starkiller Station, Poe rennt zu seinem X-Wing, als der Hangar getroffen wird, uralte Jedi-Bücher liegen in einer seltsamen Baum-Höhlen-Anlage, vermutlich ebenfalls auf Ahch-To, und wir sehen vermutlich Rückblicke auf den Aufstieg der Ersten Ordnung mit der chromglänzenden Phasma. Das ist alles wenig aussagekräftig und so bleibt die letzte Zeile von Luke am spannendsten – dass es an der Zeit sei, dass die Jedi enden. Warum dann Rey trainieren? Es existieren eine Menge Fan-Theorien, dass sie als eine Art Reinkarnation von Anakin Skywalker erneut die Macht ins Gleichgewicht bringen soll und es in der Zukunft ein Ende von Jedi und Sith und ein Zusammenführen von Machtnutzern in einen neuen Orden des Gleichgewichts geben könnte. Am Ende sind das schöne, aber noch ziemlich inhaltsleere Bilder, die wenig Neues zeigen. Aber sie heizen die Fantasie der Fans an und schüren den Hunger nach mehr und somit hat Lucasfilm genau das erreicht, was man dort erreichen wollte.

Das offizielle Poster zu *Episode 8* stellt Luke, Rey und Solo-Sohn Kylo Ren in den Fokus.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Ranger ist zurück! Der Protagonist des Ur-Quake gehört zum Roster des neuen Multiplayer-Shooters von id Software. Die im Bild vermittelte Geschwindigkeit ist in *Quake Champions* Programm – Einsteiger müssen sich ans rasante Spieltempo erstmal gewöhnen.

Genre: 3D-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: TBA

Quake Champions

Will id Software *Overwatch* & Co. Konkurrenz machen oder das *Quake*-Spielprinzip modernisieren? Wir besuchten die Entwickler in Texas.

Von: Roland Austinat & Christan Dörre

Overwatch, *League of Legends* und *Dota 2* – teambasierte Action- und Strategiespiele fesseln die weltweite Spielergemeinde an die Monitore. Nur um den Action-Urvater *Quake* blieb es lange Zeit merkwürdig still. Zwar gab es mit *Quake Live* eine Online-Wiedergeburt des dritten Serienteils, doch groß angelegte Unterstützung für E-Sportler und Turniere? An die millionenschweren Invitationals anderer Publisher kam id Software bislang nicht heran. Doch das soll sich ändern: Mit *Quake Champions* wollen die Texaner alte und neue Fans der Shooter-Serie begeistern und zu zünftigen Team-Partien locken. Wir besuchten deutschlandexklusiv das id-Hauptquartier in Richardson nördlich von Dallas, um den neuesten *Quake*-Teil unter die Lupe zu nehmen.

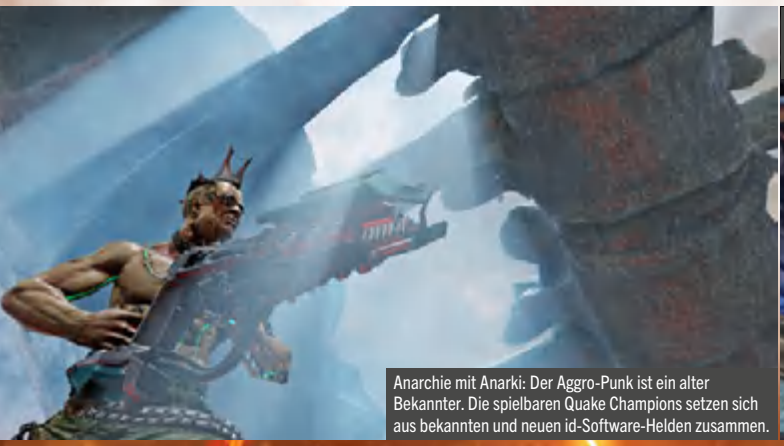
Voll auf die Zwölf

Die größte Änderung des neuesten *Quake* verrät der Titel: Statt eines einzigen Helden gibt es nun ein Dutzend sogenannter Champions, die gegeneinander antreten. Davon enthüllte id Software bislang acht, die sich nicht nur in ihren Werten für Gesundheit, Rüstung und Geschwindigkeit unterscheiden. Jeder Champion besitzt aktive und passive Fähigkeiten, um die Kontrahenten aufzumischen. Der Ranger aus dem ersten *Quake* verschießt einen sogenannten Dire Orb – einen Energieball, der nach kurzer Zeit explodiert oder zu dem er sich zuvor teleportieren kann. Aus dem dritten Quake bekannt sind der Punk Anarki, die Reptilienmutter Sorlag, Rollschuh-Queen Slash und der russische Cyber-Klon Visor. Anarki heilt sich per Injektion, Sorlag verspuckt Säure auf Mensch und Material, Slash hinterlässt eine detonierbare Plasmaspur und Visor kann durch Wände hindurch Gegner erspähen.

Neuzugänge in der Champion-Runde sind die unheilige Paladin-Dame Galena, deren Totem Freunde heilt und Feinde verwundet, Agentin Nyx, die sich eine Zeitlang unsichtbar machen kann, der galaktische Kriegsherr Scalebearer, der seine Gegner einfach niederwalzt, und Roboter Clutch mit einem praktischen Schutzschirm. Der Fairness halber besitzen alle Spezialaktionen eine Abklingzeit. Permanent aktiv sind hingegen die ein bis zwei passiven, weniger spielentscheidenden Fähigkeiten jedes Champions, darunter Wall Jump (Nyx), Strafe Jump (Visor), geschwindigkeitssteigernde Bunny Hops (Sorlag) oder enge Kurven mit dem Hoverboard (Anarki).

Quake für lau?

Zweite große Neuerung: Das Spiel kostet keinen einzigen Cent, denn id Software bietet es als Free-to-Play-Titel an. Allerdings ist zu Beginn dann nur der Ranger freige-



Anarchie mit Anarki: Der Aggro-Punk ist ein alter Bekannter. Die spielbaren Quake Champions setzen sich aus bekannten und neuen id-Software-Helden zusammen.

Auch die Level haben Vorbilder – hier zu sehen ist Blood Covenant, welche auf der populären Arena-Map Campgrounds (DM6) aus *Quake Live* basiert.

pcgames.de

Die Spezialfähigkeit der Killer-Echse Sorlag ist ein Giftschuss zur Gegnerkontrolle. Zu ihren passiven Talenten gehört das Bunnyhopping, das sehr weite Sprünge erlaubt.

schaltet – alle anderen Champions lassen sich entweder freischalten, mieten oder kaufen. Wer gleich zu Beginn mit allen zwölf Recken in den Kampf ziehen will, erwirbt sie im Sammelpack. Das soll, so verrät uns Studio Director Tim Willits, „weniger als ein reguläres Vollpreisspiel" kosten. Wer knapp bei Kasse ist oder die Katze nicht im Sack kaufen will, erledigt tägliche Herausforderungen wie „Töte einen Gegner mit Hilfe einer aktiven Fähigkeit" oder „Assistiere einem anderen Spieler sechs Mal". Dafür gibt es dann die Spielwährung „Favor", mit der sich *Champions* einen Tag lang mieten lassen. Außerdem kann sie in Loot-Rucksäcke investiert werden.

Platinum heißt die Währung, die man im Tausch gegen harte Euro erhält. Damit kauft man Champions oder Loot-Kisten beziehungsweise -Reliquien. Beide gibt's auch als Belohnungen im Spiel, doch nicht zu oft: Denn verglichen mit den Rucksäcken, die meist nur Farb-Shader für die Champions enthalten, lauern in Kisten und Reliquien Teile von drei Rüstungs-Sets sowie kultige Waffen-Skins aus früheren id-Spielen. Auf das Spielgeschehen haben diese allerdings keinen Einfluss, es handelt sich um rein optische Verbesserungen. Zieht ihr zufallsgesteuert mehrere Ausgaben des gleichen Brustpanzers, verschönert ihr ihn mit bis zu drei sogenannten Attachments. Habt ihr auch die gesammelt, zerlegen sich weitere Doppelungen automatisch in Scherben, aus denen ihr Rüstungen und Waffen-Skins selbst herstellen könnt. Mit letzteren verwandelt ihr beispielsweise den Raketenwerfer in die Version des ersten *Quake* oder gebt der Schrotflinte den Look der Variante aus dem letztjährigen *Doom*. Dazu kommen noch Jux-Items wie etwa eine E-Gitarre für Anarki, ein Riesen-Ei für Sorlag oder Laser-Engelsflügel für Nyx.

Feuer frei!

Bei den Waffen machte id Software keine Experimente: *Quake*-Kenner freuen sich über Heavy MG, Super Shotgun, Super Nailgun, Lighting Gun, Rocket Launcher und Railgun. Vor dem Spielbeginn wählt man eine der drei ersten Knarren, darf diese jedoch nach dem Start beliebig gegen aufgelesene Ballermänner wechseln. Unterwegs findet ihr ebenfalls serientypische Rüstungsupgrades, Gesundheitspakete, Munition und natürlich das Quad-Damage-Symbol, das allen Waffen den vierfachen Schaden beschert – wohl dem, der in diesem Moment den Raketenwerfer sein Eigen nennt. Eine kleine, aber sinnvolle Neuerung: Alle Timer der Respawn-Punkte werden jetzt grafisch dargestellt. Tim Willits: „Die Profis wissen das natürlich instinktiv, die brauchen keine Timer. Doch für alle, die eine bestimmte Map oder deren Timer noch nicht so gut kennen, sind sie eine prächtige Einstiegshilfe – und den Profis entsteht dadurch kein Nachteil."

Blut, Lava und Ruinen

Wie viele und welche Spielmodi *Quake Champions* zum Start enthalten wird, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Vier davon durften wir allerdings vor Ort ausprobieren, auf den Maps

PC GAMES ZU GAST BEI DEN SHOOTER-EXPERTEN VON ID SOFTWARE

Als einziges deutsches Magazin durften wir uns anlässlich des Quake Champions-Events von Studio Director Tim Willits durch die heiligen Hallen von id Software führen lassen. Wer so eine Chance ablehnt, hat Shooter nie geliebt.

Das Studio von id Software befindet sich in der Stadt Richardson, in der Nähe von Dallas. Auf zwei Etagen finden sich einige rare Sammlerstücke aus 26 Jahren id Software in auf Hochglanz polierten Glasvitrinen. Neben den ersten Shareware-Disketten von und mit *Commander Keen* ist Willits besonders stolz auf einige *Doom*-Exponate. Die Monster des ersten Teils hatten genau zwölf Animationsstufen, und weil es noch keine Software zum Animieren von Charakteren gab und echte 3D-Spiele noch nicht erfunden waren, modellierten die Entwickler alle Figuren als 3D-Modell. Anschließend bewegten sie diese in zwölf Stufen, fotografierten diese und übertrugen sie in einem Zeichenprogramm Pixel für Pixel in den Computer. Zudem liegen in den Vitrinen überall Nachbauten der Waffen aus dem berühmten Shooter herum.

Studio Director Tim Willits führte die anwesenden Journalisten durch das Reich von id Software.

Fans der *Doom*-Serie kennen diesen unangenehmen Zeitgenossen: den Spider Demon, Endgegner des allerersten Teils.

„Die Spieler erwarten mehr Persönlichkeit und Spieltiefe"

PC Games: Wie fühlt es sich an, zu einer Serie zurückzukehren, an der du mehrere Jahrzehnte mitgewirkt hast?
Tim Willits: Das ist schon etwas ganz Besonderes, schließlich war ich Designer der Shareware-Episoden des ersten Teils, damit sind tolle Erinnerungen verbunden. Und so geht es auch vielen Spielern, für die *Quake* der allererste Multiplayer-Actiontitel überhaupt war – und die entsprechend begeistert sind, diese Erinnerungen wiederaufleben zu lassen.

Studio Director bei id Software: Tim Willits

PC Games: Mit John Hill habt ihr jetzt einen waschechten Pro-Gamer an Bord. Ist das ein Zugeständnis an die Tatsache, dass nach zwei Jahrzehnten die Reflexe im Vergleich mit jüngeren Spielern etwas nachlassen?
Tim Willits: Wir sind froh, dass wir John für den Aufbau unserer E-Sports-Abteilung gewinnen konnten, keine Frage. Aber ich sag dir was: Wir sind noch nicht so alt und langsam, wie manch einer denken würde. Vor ein paar Monaten hatten wir *Quake Champions* auf der PAX East dabei. Natürlich gab es zahlreiche Matches, und in einem spielte eine Altherrenmannschaft gegen eine Truppe, von der noch niemand geboren war, als das erste *Quake* auf den Markt kam. Die Kids dachten, sie würden die alten Typen in die Tasche stecken – doch das Gegenteil war der Fall.

PC Games: Wie seid ihr auf die Idee mit den Champions gekommen? War das eine Reaktion auf die bei jüngeren Spielern enorm populären Titel wie *Overwatch*, *League of Legends* und Co.?
Tim Willits: Ich glaube, dass unterschiedliche Charaktere wie Helden oder Champions eine ganz natürliche Evolution unseres Genres darstellen. Spieler wollen eine stärkere Beziehung zu den Figuren, die sie spielen. Sie erwarten einfach mehr Persönlichkeit und Spieltiefe. Das Spiel ist noch immer schnell und intensiv – und man muss immer noch wissen, was man tut, aber die Champions fügen dem eine strategische Komponente hinzu.

PC Games: In *Quake Live* gibt es Maps, die sich im Laufe des Matches verändern oder die bestimmte Passagen nur mit dem passenden Schlüssel freigeben. Das wären doch auch prächtige Fähigkeiten für einen Champion, der den Weg für seine Mitspieler bahnt.
Tim Willits: Gar keine Frage, wir bringen klassische Maps zurück, etwa Q3DM6 alias Blood Covenant in *Quake Champions*. Und wir bauen definitiv manche Ecken in die Maps ein, die bestimmte Champions leichter erreichen können als andere – oder die anderen versperrt bleiben. In Barrel Chamber befindet sich beispielsweise ein Teleporter-Pad weit weg inmitten von Lava, das der Ranger mit seinem Dire Orb problemlos erreichen kann. In Runes of Sarnath gibt es einen geheimen Ort, an den der Ranger auf die gleiche Weise oder per Rocket Jump gelangt.

PC Games: Die Loot-Boxen sind nicht ganz unumstritten. Manch ein Spieler hätte lieber einen klaren Upgrade-Weg, um dem Pech des Zufallsgenerators zu entkommen.
Tim Willits: Verstehe ich. Deshalb bieten wir euch die Möglichkeit, doppelte Gegenstände oder solche, die ihr nicht braucht, in Scherben zu zerlegen, aus denen ihr euch dann die gewünschten Skins oder Rüstungsteile herstellen könnt. Darüber hinaus wird es noch eine weitere Möglichkeit geben, eure Champions weiter auszubauen, die wir das „Lore-System" nennen. Was sich dahinter verbirgt, kann ich noch nicht verraten – doch wer einen klassischen Stufenaufstieg mag, kann sich hier Lore-Gegenstände verdienen, die er nirgendwo sonst kaufen kann.

PC Games: Wie ist es um den Singleplayer-Shooter bestellt? Muss der ob der gegenwärtigen Team-Shooter-Übermacht um sein Leben fürchten?
Tim Willits: Ich glaube, dass es Platz für beide Spielesorten gibt. Schau dir *Doom* an, das hatte einen prächtigen Singleplayer-Modus. *Quake* steht derzeit allerdings absolut für Mehrspieler-Action – auch, wenn es in der Vergangenheit starke Einzelspieler-Teile gab. Wenn ihr euch id Software als Studio anschaut, seht ihr, wohin unser Weg führt.

PC Games: Tim, herzlichen Dank für das Gespräch.

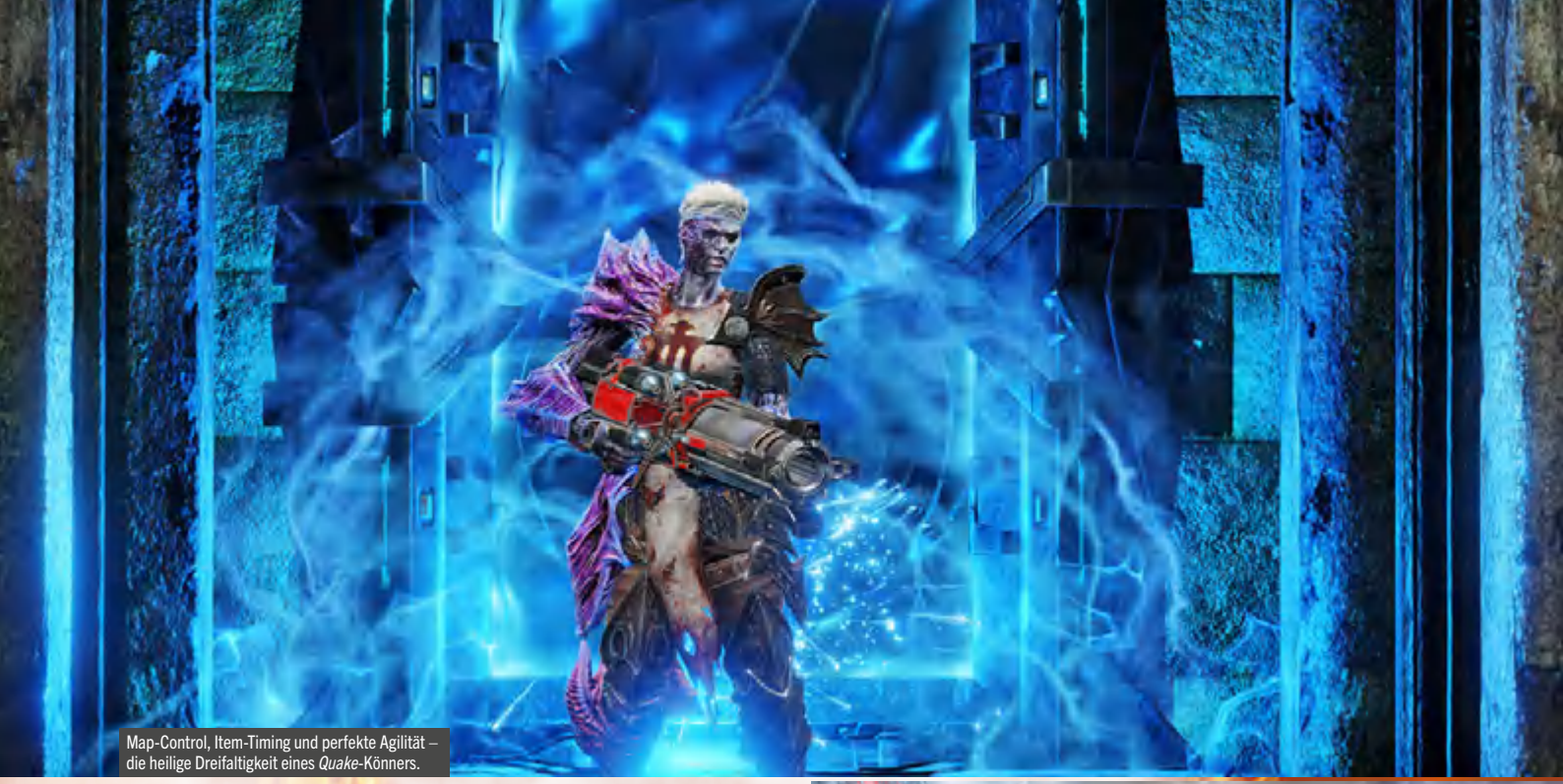
Blood Covenant, Burial Chamber und Ruins of Sarnath. *Quake*-Fans kennen Blood Covenant aus dem dritten Teil: Sie basiert auf der Map The Camping Grounds und erinnert mit ihren verwinkelten, haushohen Gewölben an das Innere einer Kathedrale. Heißer geht es in Burial Chamber zu: Wer hier nicht aufpasst und präzise springt, landet schneller in Lavafluten, als ihm lieb sein dürfte. Ruins of Sarnath kombiniert gekonnt enge Gänge und offene Bereiche unter freiem Himmel – wo natürlich auch für alle einsehbar das Quad-Damage-Symbol erscheint.

Der Klassiker Team Deathmatch machte uns den größten Spaß. Nach minimaler Einspielphase sausen und springen wir mit unseren Champions munter umher, um das gegnerische Team zu dezimieren. Wie in allen *Quake*-Episoden sind wir ständig in Bewegung, und das nicht gerade langsam – aber auch nicht zu schnell, so dass uns selbst gegen deutlich jüngere Kollegen so mancher Kill gelingt. Nicht ganz so gut standen wir beim regulären Deathmatch da – immerhin bekommen wir es nun mit doppelt so vielen Gegnern zu tun. Interessant ist der neue Duel-Modus. Darin suchen sich zwei Spieler je drei Champions aus, die einer nach dem anderen gegeneinander antreten. Wer zuerst drei Mal ins Gras beißt, hat verloren. Allerdings dauerte es eine Weile, bis wir unseren Kontrahenten überhaupt erst einmal finden konnten. Tim Willits ist sich dessen bewusst: „Im fertigen Spiel gibt es speziell für diesen Modus erstellte Maps, die kleiner sind und weniger Gesundheit-Pakete enthalten."

Im Ingame-Shop gibt's Belohnungskisten für neue Waffen- und Ausrüstungsskins. So können wir zum Beispiel Galena eine schicke Maske Marke Eyes Wide Shut verpassen.

Schädelbrummen

In enger Zusammenarbeit mit Pro-Gamern entstand der Spielmodus Sacrifice. Der funktioniert als eine Abwandlung von Capture the Flag: Zwei Teams balgen sich um einen Totenkopf in der Mitte der Map. Wer den Schädel aufgenommen hat, bringt ihn zu einem von zwei Obelisken, der daraufhin zur Basis des eigenen Teams wird. Nun heißt es, 30 Sekunden lang den Angriffen der Gegner standzuhalten, bis der Schädel geopfert – Englisch: to sacrifice – und ein Punkt



Map-Control, Item-Timing und perfekte Agilität – die heilige Dreifaltigkeit eines *Quake*-Könners.

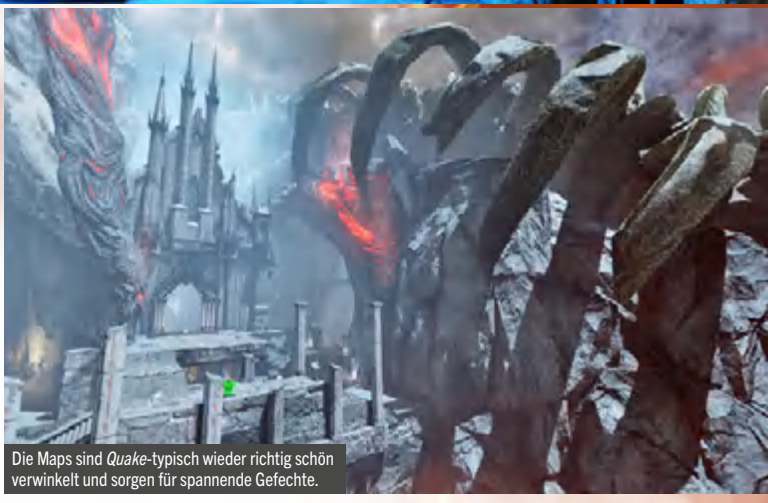
auf unser Konto gutgeschrieben wird. 15 Sekunden später erscheint dann der nächste Totenkopf. Das Team, das zuerst drei davon für sich beansprucht, hat gewonnen. Sacrifice hat großes Potenzial – wenn, ja wenn die Teammitglieder miteinander kommunizieren.

Uns standen beim Spielen leider keine Headsets zur Verfügung, und die räumlich getrennten Mitstreiter ergaben sich zu oft schweigend in ihr Schicksal. Auch, wenn wir es regelmäßig in die feindliche Basis schafften: Die Verteidiger zerlegten uns dort nach allen Regeln der Kunst. Sinnvoller wäre gewesen, hätten wir einen Teil unserer Kräfte auf das Einsacken des nächsten Totenschädels verwendet.

Hardware-Check

Auf der technischen Seite setzt *Quake Champions* auf eine Mischung aus der hausinternen id-Tech- und der Saber Engine des russischen Entwicklers Saber Interactive (*Timeshift*, Mitarbeit an diversen *Halo*-Teilen). Denn id und Saber arbeiten gemeinsam am neuesten *Quake*-Teil: Design und Charakterideen kommen aus den USA, in Sankt Petersburg verwirklichen die talentierten Saber-Grafiker die Maps und Champions. Sogar in Deutschland sitzen einige Mitarbeiter: „Wir konnten einige ehemalige Crytek-Programmierer für unser Studio in Frankfurt gewinnen", sagt Tim Willits.

Unser Test-PC kam während der mehrstündigen Session kein bisschen ins Schwitzen. Kein Wunder, schlug im Entwicklungssystem doch ein CPU-Herz vom Typ Intel Xeon E5-1650 mit 3,5 GHz. Für die Grafik war eine recht moderate GTX 980 von Nvidia verantwortlich. Für *Quake Champions* muss also niemand einen neuen Rechner kaufen. Es sei

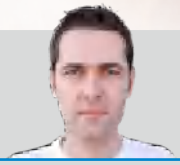


Die Maps sind *Quake*-typisch wieder richtig schön verwinkelt und sorgen für spannende Gefechte.

denn, er heißt Tim Willits: In seinem Büro zeigte uns der id-Chef stolz ein geöffnetes PC-Gehäuse. Hier baut sich Willits für die im August stattfindende 22. QuakeCon einen neuen Computer zusammen. Schließlich sollen die Champions so geschmeidig wie nur möglich durch die Maps flitzen – insbesondere, wenn er gegen mehrere Jahrzehnte jüngere Fans antritt. Doch egal, ob Tim Willits gegen die Fans eine Chance hat, Spaß werden die schnellen Partien bestimmt machen. Uns hat der Shooter schließlich selbst ohne Headset Laune gemacht. ❑

Die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der verschiedenen Klassen sorgen für ausgewogene Kämpfe.

ROLAND MEINT



Quake ist wieder da! Da kommen heftige Mehrspieler-Gefechte auf uns zu!

Ich muss zugeben: Etwas skeptisch war ich schon, als ich zum ersten Mal von *Quake Champions* hörte. Ein Free-to-Play-*Quake*? Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten? Will id Software auf den populären *Overwatch*-Zug aufspringen oder einfach nur abkassieren? Nach meinem Besuch vermelde ich Entwarnung: *Quake Champions* spielt sich so rasant wie das auf dem dritten Serienteil basierende *Quake Live*. Überhaupt: Im Nu fühlte ich mich 20 Jahre jünger und hatte Flashbacks von heißen LAN-Partien in der Redaktion. Die Champions – meine derzeitigen Favoriten: Visor und Clutch – fühlen sich dabei sehr unterschiedlich an, sind in Sachen Balance allerdings perfekt aufeinander abgestimmt: Keiner der acht Kollegen besaß unfaire Vorteile gegenüber den anderen. Man merkt, wie viel Zeit und Gehirnschmalz die Entwickler in ihr neuestes Baby gesteckt haben. Ich freue mich schon auf die anderen vier Champions – und bin gespannt, was sich die Designer noch alles in Sachen Maps und Spielmodi einfallen lassen.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

VIDEOSPIEL GILT ALS KRIEGSDARSTELLUNG

Werbekunden vs. Call of Duty

Zu real für Youtube: Mit dem virtuellen Weltkrieg möchten Werbekunden nichts zu tun haben.

Nach kontroversen Äußerungen des bekannten Youtubers PewDiePie und darauf folgenden Protesten der Werbekunden verschärfte die Videoplattform Youtube die Monetarisierungskriterien. Deutlich weniger bis keine Einnahmen generieren nun Videos oder Kanäle, die mit potenziell heiklen Inhalten in Verbindung gebracht werden, wie etwa Drogen, Sex oder Gewalt. Die teilweise schlecht nachvollziehbare Einordnung von Videos sorgte bei vielen Youtubern für Unmut und finanzielle Verluste. Inzwischen sind auch Kanäle mit Spielethemen betroffen. So wurden etwa Videos von auf *Call of Duty* fokussierten Youtubern demonetarisiert, da nicht nur Szenen aus den Shootern, sondern auch das Reden über die Spiele aufgrund der Kriegsthematik als zu kontrovers eingestuft wurde. Viel Zulauf wegen der unsicheren Situation bei Youtube erfährt nun die Konkurrenzplattform Twitch. ❑

Info: www.support.google.com/youtube/

SEGA

Vanquish auf dem PC

Nach der überraschenden Steam-Veröffentlichung des Action-Hits *Bayonetta* folgt mit *Vanquish* ab sofort ein weiteres japanisches Kleinod. Der Shooter erschien ursprünglich 2010 für Xbox 360 und PS3. Die PC-Fassung unterstützt eine Auflösung von 4K und profitiert, ähnlich wie *Bayonetta*, von höherer Framerate und kürzeren Ladezeiten. Die spielerischen Qualitäten sind indes gleich geblieben: In mitreißenden Schießereien zerlegt ihr gigantische Roboter in Einzelteile und nutzt die Düsen eurer Panzerung, um in Slow-Motion durch den Kugelhagel zu schlittern. Die Spielzeit ist mit etwa fünf Stunden recht kurz, der Preis von 20 Euro aber fair. Unser Schwestermagazin play³ vergab 2010 eine Wertung von 85 Punkten. ❑

Info: www.platinumgames.com

Es dauert eine Weile, bis man die außergewöhnliche Steuerung beherrscht.

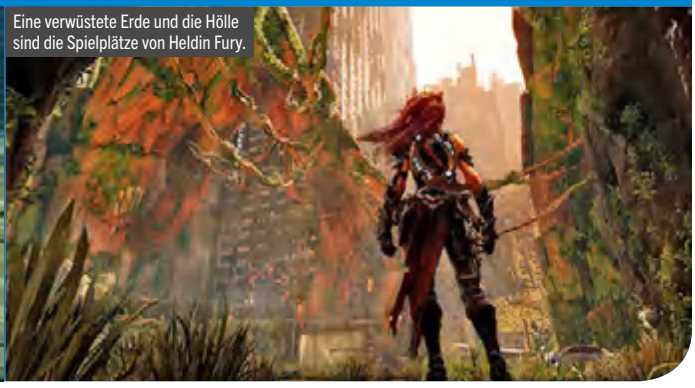
THQ NORDIC

Darksiders 3 angekündigt

Die Action-Adventure-Serie *Darksiders* wird 2018 auf PC, PS4 und Xbox One fortgesetzt. Nachdem in den letzten beiden Spielen die apokalpytischen Reiter Krieg und Tod die Hauptrollen einnahmen, ist dieses Mal Magierin Fury an der Reihe. Hinter dem Projekt steckt das Studio Gunfire Games, welches zum großen Teil aus ehemaligen Mitarbeitern der ersten beiden Spiele besteht. *Darksiders 3* soll der Tradition treu bleiben und eine Mischung aus actionreichen Kämpfen und Rätseln bieten, zudem wird Heldin Fury eine offene Spielwelt bereisen. Ziel ist die Vernichtung der sieben Todsünden, welche die Heimat der Menschen in Schutt und Asche gelegt haben. Auf ihrem Weg durch eine apokalyptische Welt gelangt Fury sogar in die Hölle. Neben ihrer Zauberkraft setzt die Heldin auf eine Peitsche als Verteidigungswerkzeug. Was die Qualität der Fortsetzung betrifft, gibt sich THQ ganz unbescheiden: Lars Wingeford, Group CEO, merkte an: „(…) wir [haben] uns die Zeit genommen, sicherzustellen, dass das nächste *Darksiders* die Träume aller Action-Adventure-Spieler und insbesondere der treuen *Darksiders*-Fans erfüllen und sogar übertreffen wird.“ ❑

Info: www.darksiders.com

Mit der Peitsche heizt Fury den Feinden ein. Zauber beherrscht die Dame ebenfalls.



Eine verwüstete Erde und die Hölle sind die Spielplätze von Heldin Fury.

THE WITCHER

Geralt wird Netflix-Serienstar

Hexer Geralt erfreut sich anhaltender Beliebtheit und wird Protagonist einer TV-Serie.

In Zusammenarbeit mit dem polnischen Buchautor Andrzej Sapkowski entsteht unter den Fittichen von Netflix eine englischsprachige TV-Serie zur Hexer-Saga. Regie bei mindestens einer Folge wird Tomek Baginski führen, der bereits in den *Witcher*-Spielen für die Rendersequenzen verantwortlich zeichnete und eine Oscar-Nominierung für den Kurzfilm *The Cathedral* erhielt. Auch die polnische Produktionsfirma Platige Image, die unter Baginskis Leitung die Spiele-Intros umsetzte, ist bei der Serie an Bord. Mit den *The Witcher*-Spielen soll die Netflix-Produktion indes nichts zu tun haben. Zwar basieren die Rollenspiele auf Sapkowskis Buchreihe, den Autor selbst interessierten die interaktiven Umsetzungen seiner Werke jedoch kaum. Mittelpunkt der Handlung der Serie soll das Zusammenwachsen der Patchwork-Familie aus Geralt, Yennefer und Ciri sein. Vom 2015 angekündigten *Witcher*-Realfilm gibt es indes keine Neuigkeiten, obschon dieser zum großen Teil vom gleichen Team produziert wird und noch in diesem Jahr veröffentlicht werden soll. Ob die Filmpläne zugunsten einer Serienumsetzung auf Eis gelegt wurden oder die Arbeit parallel abläuft, ist unbekannt. Mit der polnischen Mini-Serie und dem Film aus dem Jahr 2001 hat die Serie nichts zu tun. Ein Ausstrahlungstermin wurde nicht bekannt gegeben. ❑

Info: www.platige.com

CROWDFUNDING

Phoenix Point finanziert

Bereits innerhalb kurzer Zeit erreichte das Projekt *Phoenix Point* auf der Crowdfunding-Plattform die angepeilten Privat-Investitionen von 500.000 US-Dollar. Das neunköpfige Team von Snapshot Games, gegründet von *X-COM*-Designer Julian Gollop, arbeitet bereits seit einem Jahr am rundenbasierten Strategiespiel, das Ende 2018 für die Plattform PC auf den Markt kommen soll. Nachdem ein im ewigen Eis schlummernder Virus einen Großteil der Fauna befiel und die Menschheit dezimierte, sind die Überlebenden im Jahr 2057 gezwungen, in sogenannten Havens gedrängt zu siedeln. Diese Zufluchtsorte werden von diversen Fraktionen mit stark unterschiedlichen Ideologien, Glaubensrichtungen und Herrschaftsformen kontrolliert. Als Inspiration für das Spielprinzip dient offensichtlich das Rundenstrategie-Juwel *X-COM*: Ihr kontrolliert eine Einsatzgruppe, bestehend aus vier oder mehr Kämpfern sowie Unterstützungseinheiten wie Drohnen. Einsatzerprobte Soldaten gewinnen Erfahrung und lernen dazu – vorausgesetzt, sie überleben die Auseinandersetzungen. Gegner sind nicht nur mutierte Monster, sondern gelegentlich auch andere Menschen, wenn sich diverse Fraktionen in den Haaren liegen. Die zusätzlichen finanziellen Mittel will Snapshot Games nutzen, um weitere Mitarbeiter wie etwa Programmierer einzustellen. ❑

Info: www.snapshotgames.com

Ein gefährlicher Virus befällt einen Großteil der Erde und verwandelt Menschen und Tiere in Monster.

VIRTUAL REALITY

Microsoft stellt VR-Controller vor

Auf der hauseigenen Entwicklermesse Build vom 10. bis zum 12. Mai stellte Microsoft Bewegungs-Controller vor, die laut Hersteller ideal mit den VR-Headsets ihrer Hardware-Partner Acer und HP funktionieren. In den USA soll bis zum Ende des Jahres ein Paket zum Preis von 399 US-Dollar (ohne Mehrwertsteuer) bereitstehen, das sowohl die Controller als auch ein Acer-Headset enthält. Ein Preis in Euro wurde nicht bekannt gegeben. Anders als vergleichbare VR-Brillen und -Controller benötigt das Microsoft/Acer-Modell keine Tracking-Mechanismen im Raum. Stattdessen erfasst eine 3D-Kamera am Headset die Umgebung rein optisch. Möglich sein soll die Nutzung dieser sogenannten Inside-Out-VR-Technik, die an die Funktionsweise der Xbox-Bewegungssteuerung Kinect erinnert, auch in kleinen Räumen. Bewegungen registrieren die kabellosen Controller, die über Trigger und Analogsticks sowie klickbare Touchpads verfügen, per LED und Kamera an der Außenseite des Headsets. Laut Microsoft erreicht das System eine millimetergenaue Präzision und ist für Links- als auch für Rechtshänder geeignet. Live vorgeführt oder gar dem Publikum zum Ausprobieren zur Verfügung gestellt wurden die Steuerungsgeräte jedoch nicht, lediglich ein Einspieler demonstrierte die Handhabung der Geräte. Microsoft fasst seine Arbeit an der VR-Technologie unter dem Begriff Mixed Reality zusammen und zählt dazu auch Hololens. Zum Thema VR auf der Xbox äußerte sich der Konzern nicht, auf der Spielemesse E3 im Juni in Los Angeles könnte es aber Neuigkeiten hinsichtlich der Hardware-Unterstützung geben. Immerhin erscheint die neue Konsole Xbox Scorpio voraussichtlich ebenfalls Ende dieses Jahres. Bislang ist MR-Unterstützung alleine für das Betriebssystem Windows 10 bestätigt. ❑

Info: www.build.microsoft.com

Microsofts MR-Controller kommen ohne Kabel und Tracking-Mechanismen aus.

PDXCON 2017 in Stockholm: Eine zweite Heimat für Strategen

Anfang Mai fand in der schwedischen Hauptstadt die jährliche Hausmesse von Spiele-Hersteller Paradox statt. Wir waren für euch vor Ort.

Von: Wolfgang Fischer

Der schwedische Spiele-Hersteller Paradox hat sich in den letzten knapp zwei Jahrzehnten zu einer festen Größe im Bereich PC-Strategiespiele entwickelt und für viele Titel eine große Fanbasis aufgebaut. Woran die Schweden gerade arbeiten, präsentieren sie in der Regel jährlich im Rahmen einer Art Hausmesse für Journalisten. In diesem Jahr ist daraus ein dreitägiges Event geworden, das erstmals auch Normalsterbliche besuchen durften. Über die wichtigste Neuankündigung im Rahmen der PDXCON dürfen wir euch aufgrund einer Vertraulichkeitsvereinbarung in dieser Ausgabe nicht viel erzählen. Sämtliche Spieleindrücke zu *Battletech*, entwickelt von Harebrained Schemes (*Shadowrun*), dürfen erst ab dem 1. Juni an die Öffentlichkeit gelangen. Grund hierfür ist die Kickstarter-Kampagne, durch die das rundenbasierte, nur auf PC erscheinende Mech-Strategiespiel erst möglich wurde. Spieleindrücke zu *Battletech* findet ihr in der kommenden Ausgabe und ab dem 1. Juni auf pcgames.de. Ohne zu viel zu verraten: Mann, ist das gut!

Die zweite außerordentlich spannende Ankündigung betrifft ein neues Spiel von Haemimont Games (*Victor Vran*, *Tropico*-Serie): *Surviving Mars* ist ein Sandbox-Echtzeit-Strategiespiel mit hohem Realismusanspruch, bei dem ihr den roten Planeten kolonisieren sollt. Erste gezeigte Spielszenen waren äußerst vielversprechend, obwohl es sich dabei noch um eine Alpha-Version handelte. *Suriving Mars* soll 2018 erscheinen.

Zwei weitere Spiele, die auf der PDXCON anspielbar waren, sind mittlerweile erschienen: Spieleindrücke zur *Mass Transit*-Erweiterung von *Cities: Skylines* und einen Test zum Hardcore-Echtzeitstratgietitel *Steel Division: Normandy 44* von Entwickler Eugen Systems (*Ruse*) findet ihr auf unserer Webseite. Im Rahmen der Veranstaltung zeigte Paradox mit *Third Rome* auch eine Erweiterung für den Grand-Strategy-Titel *Europa Unversalis 4* und ein Add-on für *Hearts of Iron 4*. Einen sehr guten Eindruck machte auch die Tablet-Version von *Prison Architect*, die Paradox als Auftragsarbeit für Entwickler Introversion übernommen hatte. ❑

Info: www.paradoxplaza.com

BATTLETECH

SURVIVING MARS

CITIES: SKYLINES – MASS TRANSIT

STEEL DIVISION: NORMANDY 44

PRISON ARCHITECT (IOS/ANDROID)

EUROPA UNIVERSALIS 4 – THIRD ROME

4NETPLAYERS

● Gameserver ● Teamspeak-Server ●

TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT

ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT

5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT

WWW.4NETPLAYERS.DE

Ein Produkt der CMG Computec Media Group

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo	Focus Home Interactive	4. Quartal 2018
NEU	Ancestors	Echtzeitstrategie	Destructive Creations	1C Company	Nicht bekannt
▶	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Project Aces	Bandai Namco	2018
▶	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	29. August 2017
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	18. August 2017
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	Nicht bekannt
	Astroneer EARLY ACCESS	Aufbau-Sandbox	System Era Softworks	System Era Softworks	2018
	Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	2017
	Battalion 1944	Mehrspieler-Shooter	Bulkhead Interactive	Bulkhead Interactive	2018
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	2. Quartal 2017
	Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
Seite 22	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	4. Quartal 2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	3. Quartal 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
NEU	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
▶	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	4. Quartal 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2017
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	Juni 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2017
	Drone Swarm	Echtzeitstrategie	Stillalive Studios	Nicht bekannt	2017
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2017
	Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
Seite 12	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	August 2017
NEU	F1 2017	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	25. August 2017
NEU	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	Nicht bekannt
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
	Fortnite	Multiplayer-Action	Epic Games	Epic Games	2018
	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	2017
	Gigantic	Mehrspieler-Shooter	Motiga	Perfect World	2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	GTR 3	Rennspiel	Sector 3 Studios	Nicht bekannt	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2017
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017

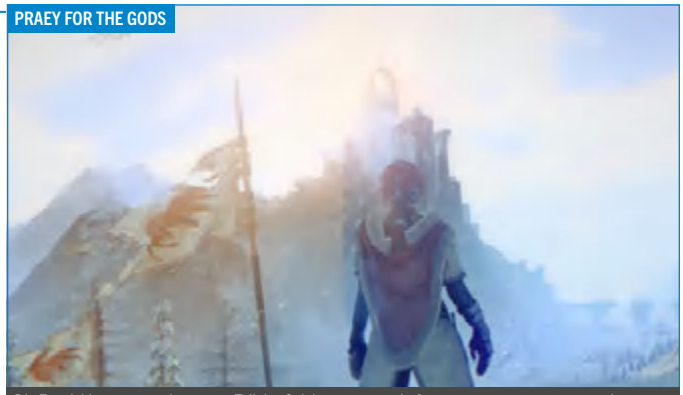
ANCESTORS

Im Strategiespiel schlagt ihr (blutige) Schlachten mit vier Wikinger-Reichen. Ressourcen und Basisbau sollen eine Nebenrolle spielen, der Fokus liegt auf den Echtzeitkämpfen, dargestellt mit Unreal Engine 4.

WILD WEST ONLINE

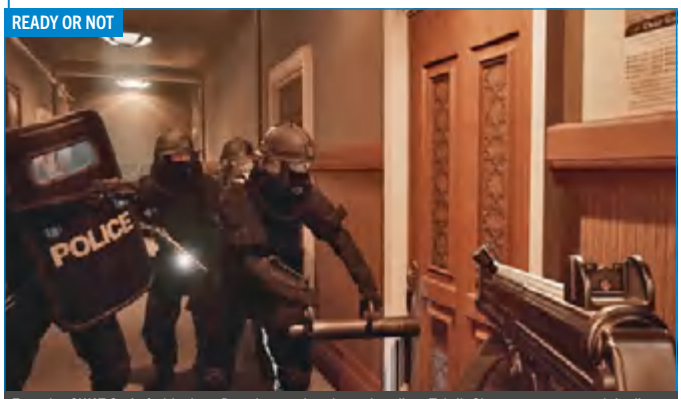
Die PC-exklusive Alternative zu *Red Dead Redemption 2* konzentriert sich auf PvP-Schießereien, Crafting und Housing. Ein Solomodus fehlt, dafür dürft ihr Banken ausrauben und Karten spielen.

PRAEY FOR THE GODS



Die Entwickler mussten den ersten Teil des Spielenamen um ein A ergänzen – ansonsten wäre ein Rechtsstreit mit Bethesda wegen Verwechslungsgefahr zu *Prey* (siehe Seite 48) unausweichlich gewesen.

READY OR NOT



Fans der *SWAT*-Serie frohlocken: Der überraschend angekündigte Taktik-Shooter versetzt euch in die Rolle eines Sondereinsatzkommandos der Polizei. Allerdings nur im Koop-Modus für bis zu acht Spieler.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
NEU	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	14. November 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	24. August 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	2017
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Oxygen Not Included EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
	Perception	Adventure	The Deep End Games	The Deep End Games	30. Mai 2017
NEU	Phoenix Point	Rundentaktik	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
NEU	Pro Evolution Soccer 2018	Sportspiel	Konami	Konami	14. September 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
Seite 18	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Nicht bekannt	September 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	2017
Seite 32	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Railway Empire	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds Studios	Kalypso Media	4. Quartal 2017
NEU	Ready or Not	Multiplayer-Shooter	Void Interactive	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Redeemer	Action	Sobaka	Gambitious	2. Quartal 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2017
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	3. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Seite 26	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	4. Quartal 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kite Games	Kalypso Media	11. August 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
NEU	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	2017
	Tekken 7	Beat 'em Up	Bandai Namco	Bandai Namco	2. Juni 2017
	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Versus Evil	2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
NEU	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	Nicht bekannt
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
	The Long Dark EARLY ACCESS	Action-Adventure	Hinterland Studio	Hinterland Studio	1. August 2017
Seite 42	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	30. Mai 2017
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
NEU	The Pillars of the Earth	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	August 2017
	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	2017
NEU	Tour de France 2017	Simulation	Cyanide	Focus Home Entertainment	22. Juni 2017
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Unreal Tournament EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
NEU	Wild West Online	Mehrspieler-Action	612 Games	DJ2	4. Quartal 2017
NEU	WRC 7	Rennspiel	Kylotonn	Big Ben Interactive	4. Quartal 2017

Fremde Alien-Kulturen kennenlernen und deren Eigenheiten erforschen – das ist nur eines von vielen Gameplay-Features in *The Long Journey Home* von Daedalic. Die hier gezeigte Rasse der Glukkt entpuppt sich beispielsweise als profitorientierte Handelsspezies, vergleichbar mit den Ferengi aus *Star Trek*.

WARUM KEIN TEST?

Die uns zur Verfügung stehende Vorabversion erfährt bis zum Release noch gravierende Anpassungen, insbesondere beim Balancing des Explorer-Modus. Daher wäre es unfair, die unfertige Version mit einer finalen Wertung zu versehen.

AUF PCGAMES.DE findet ihr die Wertung zum Spiel, sobald wir die optimierte Release-Version ausführlich testen konnten.

The Long Journey Home

Von: Stefan Weiß

Genre: Strategie **Entwickler:** Daedalic Studio West **Publisher:** Daedalic Entertainment **Termin:** 30. Mai 2017

Prozedural erzeugter Content trifft auf von Hand geklöppelte Gameplay-Features: Das Ergebnis ist eine ungewöhnliche Sternenreise mit allerlei Überraschungen.

Wenn der Enterprise in *Star Trek* mal wieder ein Warpkernbruch bevorsteht oder die Serenity in *Firefly* kurz vor dem Auseinanderfallen ist, kann man sich als TV-Zuschauer darauf verlassen, dass Mechaniker wie Scotty oder Kaylee zur Stelle sind, um die Situation zu meistern. Doch was wäre, wenn die Rettung in letzter Sekunde eben nicht gelänge, weil beispielsweise das passende Crewmitglied leider zuvor den Löffel abgeben musste oder die Reparaturmaterialen eben gerade nicht verfügbar sind? Die Antwort erfahren wir in zahlreichen, unvorhersehbaren Bildschirmtoden beim Vorabtest zum Space-Erkundungs-Survival-Rogue-like-Mix *The Long Journey Home* (*TLJH*) von Daedalic. Klingt abschreckend? Sollte es aber nicht, denn die prozedural generierte Sternenreise ins Ungewisse erschafft gerade daraus auch einen ganz eigenen Reiz für unerschrockene und ausdauernde Spielernaturen.

Zum Vorbild für *TLJH* hat sich das elfköpfige Entwicklerteam den Genreklassiker *Star Control 2* von 1992 genommen, aber auch die Einflüsse von *FTL: Faster Than Light* und dem Indie-Hit *Out There* sind deutlich. So stehen Crew- und Rohstoffmanagement auf der Tagesordnung, aber auch der Kontakt zu verschiedenen Alien-Völkern, um zu handeln oder Quests zu absolvieren. Obendrein gibt es auf den zahlreichen Planeten Geheimnisse zu entdecken.

Der Weg ist das Ziel

Als Story-Aufhänger dient ein Testflug mit dem ersten sprungfähigen Raumschiff der Menschheit. Mit eurer vierköpfigen Crew sollt ihr euch auf den Weg zum Planeten Alpha Centauri und zurück machen. Doch die Sache geht schief und ihr landet am anderen Ende der Galaxis. Das Hauptziel besteht darin, es lebend zurück zum Heimatsystem Sol zu schaffen. Doch das ist kein gemütliches Weltraumschippern, sondern ein knallhartes Abenteuer, das euch jede Menge Entscheidungen in einem prozedural generierten Spieluniversum abverlangt.

Das beginnt schon beim Spielstart, bei dem ihr als Erstes die vier Crewmitglieder auswählt. Zehn verschiedene Charaktere umfasst der Kader, jeder davon besitzt bestimmtes Wissen und bringt ein Spezial-Item mit an Bord. Professor Lebedev etwa verfügt über ein

Die abstrakte, aktive Raumschiffsteuerung, um etwa erfolgreich in einen Orbit zu gelangen, erfordert Übung – ist aber auch befriedigend, wenn man den Bogen raushat.

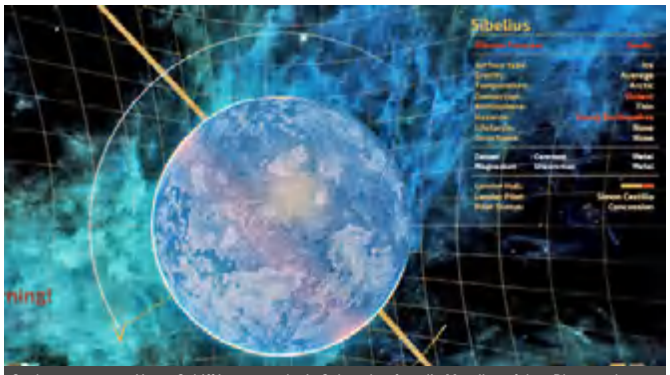
Da wir zu Beginn nur wenige Items besitzen, muss deren Einsatz immer gut überlegt sein. Wie viele Verletzungen das hier gezeigte Medi-Kit beispielsweise auf einmal heilt, das erfährt man nur durch Ausprobieren.

UNKALKULIER- UND UNVORHERSEHBAR: HERAUSFORDERNDES ODER UNFAIRES GAMEPLAY?

Die prozedural generierte Spielumgebung sorgt für viel Abwechslung, hat aber auch so seine Tücken, was wir euch kurz skizzieren.

Nach 20 Raumsprüngen ist das Abenteuer mit unserer vierköpfigen Crew auf der ISS Endurance vorbei. Bis zum Ziel, dem Sol-System, wären rund 50 Raumsprünge nötig gewesen, aber mehr ist in diesem Durchgang einfach nicht drin. Dabei fing unser Weltraumtrip im Universum mit dem Spielweltgenerator-Code „experiment" ganz gut an. Die ersten Alien-Kontakte verliefen gut, die Schäden an Schiff sowie Fähre hielten sich in Grenzen. Erste Quests ließen sich lösen und wir kamen gut voran. Doch dann beginnt die Sache langsam zu kippen. Die zur Reparatur nötigen Rohstoffe finden wir zunehmend auf unwirtlichen Planeten, die mit „tödlich" oder „hohes Risiko" markiert sind. Letzteres gehen wir ein – Pech gehabt, Fähre und Pilotin sind beim Teufel. Zwar schenken uns die mechanischen Entrope-Aliens eine neue Fähre, doch bei den Landeausflügen häufen sich die Modul-Ausfälle zu schnell. Da sich kaputte Schiffskomponenten wiederum negativ auf Effizienz und Ertrag auswirken, ist es uns nicht mehr möglich, entstandene Schäden nachhaltig genug zu reparieren. Wir suchen auf der Sternenkarte nach der nächsten Raumstation. Mist – die liegt zu weit weg, da müssen wir erst die nötige Sprungmaterie per Sonnenumrundung auffüllen. Da es sich jedoch um einen Roten Zwerg handelt, erleidet unsere verbleibende Crew schnell Verbrennungen. Immerhin schaffen wir den Sprung. Am Ende erreichen wir mit 9 % Schiffshüllenintegrität und diversen Schäden an verschiedenen Modulen unser aktuelles Zielsystem für eine Quest, in der Hoffnung, dort genügend Credits für die Reparatur zu erhalten. Doch leider konfrontiert uns das Spiel mit einer Piraten-Einheit der Raxact, die uns unbarmherzig abfängt. Im daraus resultierenden Gefecht haben wir absolut keine Chance – weder die Flucht noch der verzweifelte Kampf führen zum Erfolg. Da uns der automatische, einzig verfügbare Speicherpunkt leider immer wieder den Zeitpunkt direkt vor dem Schiffskampf generiert, sitzen wir in einer regelrechten Frust-Sackgasse fest.

Die prozedurale Generierung sorgt dafür, dass unser aktueller Quest-Ort auf einem äußerst unwirtlichen Planeten platziert wurde. Solche Erschwernisse wollen die Entwickler bis zum Release für den Explorer-Modus noch überarbeiten, um Frust-Erlebnisse für die Spieler zu reduzieren.



Sackgasse voraus: Unser Schiff ist nur noch ein Schrotthaufen, die Metalle auf dem Planeten könnten wir für die Reparatur gut gebrauchen, doch die Bedingungen auf Sibelius sind „tödlich". Solche Konstellationen erleben wir in der Vorabversion zu oft, was auf Dauer den Spielspaß merklich trübt.

Mittel, um kleinere Kreaturen fernzuhalten, Kirsten Barrasso hat ein Reparatur-Kit für die Schiffshülle im Gepäck, Miriam Wagner einen Notrufsender, Simon Castillo eine Bergungsausrüstung für Wracks und Ruinen. Welche Figuren sich in welcher Kombination gut ergänzen, ist eine eurer Aufgaben. Tipps dazu liefern die Charakterbeschreibungen nicht. Das macht die Sache einerseits spannend, zumal die Crew im Spielverlauf eine wichtige Rolle bei den Quests einnimmt. Andererseits fühlt man sich etwas planlos, da beispielsweise der Zweck einiger Charakter-Items völlig unklar ist: Ein Laptop, eine weiße Pille, ein Kristallschädel? Doch *TLJH* ist ganz bewusst so designt, dass der Spieler vieles erst mal selbst herausfinden muss. Selbiges gilt für die Wahl des Raumschiffs und der dazugehörigen Landefähre. Je drei Modelle stehen zur Wahl – mit unterschiedlichen Werten für Hüllenstärke, Treibstoffvorrat, Sprungreichweite, Stauraum, Anbau-Slots etc. Eine Einsteiger-Empfehlung gibt es leider nicht.

Ernten, was man sät: Die Spielweltgenerierung

Für einen Spieldurchgang, um ins Heimatsystem zu gelangen, rechnen die Entwickler mit ca. sechs Stunden. Doch wie sich der Trip gestaltet, hängt vom jeweils generierten Universum ab. Im sogenannten „Seed" bestimmt eine frei wählbare Kombination von Buchstaben und/oder Zahlen, wie sich die Spielwelt zusammensetzt. Dazu zählen etwa die Größe des Universums, die Verteilung von Planeten, Rohstoffen, Städten, Raumbasen, Quests, welche Alien-Rassen auftreten und wie die Witterungsbedingungen sind.

An und für sich funktioniert dieses System prima. So haben wir mindestens zehn verschiedene Seeds generiert, ausprobiert und dabei jedes Mal ein anderes Spielerlebnis gehabt. Der große Haken bei der Sache ist allerdings, dass die prozedurale Generierung auch für ziemlich unfaire Rahmenbedingungen sorgen kann, was wir leider viel zu oft erfahren mussten. *The Long Journey Home* will sicher kein leichtes Spiel sein, es ist ein ständiger Wettlauf gegen den Verschleiß von Mensch und Material. Bei jedem Sprung besteht die Gefahr, dass ein Schiffsmodul zerstört wird, Gleiches gilt bei der Landung der Fähre. Für die Crewmitglieder besteht jederzeit Verletzungsgefahr, sei es durch zu hohe Strahlung oder durch Unfälle beim Schürfen von Rohstoffen. Hieraus zieht das Spiel zwar jede Menge Spannung, sorgt aber auch für Frust, wenn die Spielsituation zunehmend ausweglos wird (siehe Kasten oben).

Noch zu hart oder genau richtig?

Zwei unterschiedliche Spielmodi sollen dafür sorgen, dass sowohl Hardcore-Fans als auch weniger frustresistente Spieler ihren Spaß mit *The Long Journey Home* haben. So müsst ihr euch zu Beginn zwischen dem Rogue- und Explorer-Modus entscheiden. Was allerdings fehlt, ist eine kurze Beschreibung darüber, was welcher Modus bietet. Hier sollten die Entwickler auf jeden Fall noch Mouse-over-Texte nachliefern.

Der Rogue-Modus hat es in sich – so startet ihr darin gleich mal mit mehr Schäden am Schiff und mehreren Verletzungen eurer Crew. Auch die Parameter für die Spielwelt fallen hier härter aus. Die Rohstoffausbeute ist beispielsweise geringer und die Häufigkeit von Planeten mit erschwerten Bedingungen höher.

Deutlich entspannter soll es im Explorer-Modus zugehen. Doch genau das können wir mit der von uns gespielten Vorabversion noch nicht so richtig bestätigen. Balancing und Schwierigkeitsgrad sind darin noch längst nicht optimiert. Das wissen auch die Entwickler, die sich bis zum Release daher auch schwerpunktmäßig auf Anpassungen für den Explorer-Modus konzentrieren. Zu leicht soll das Ganze am Ende ja auch nicht sein.

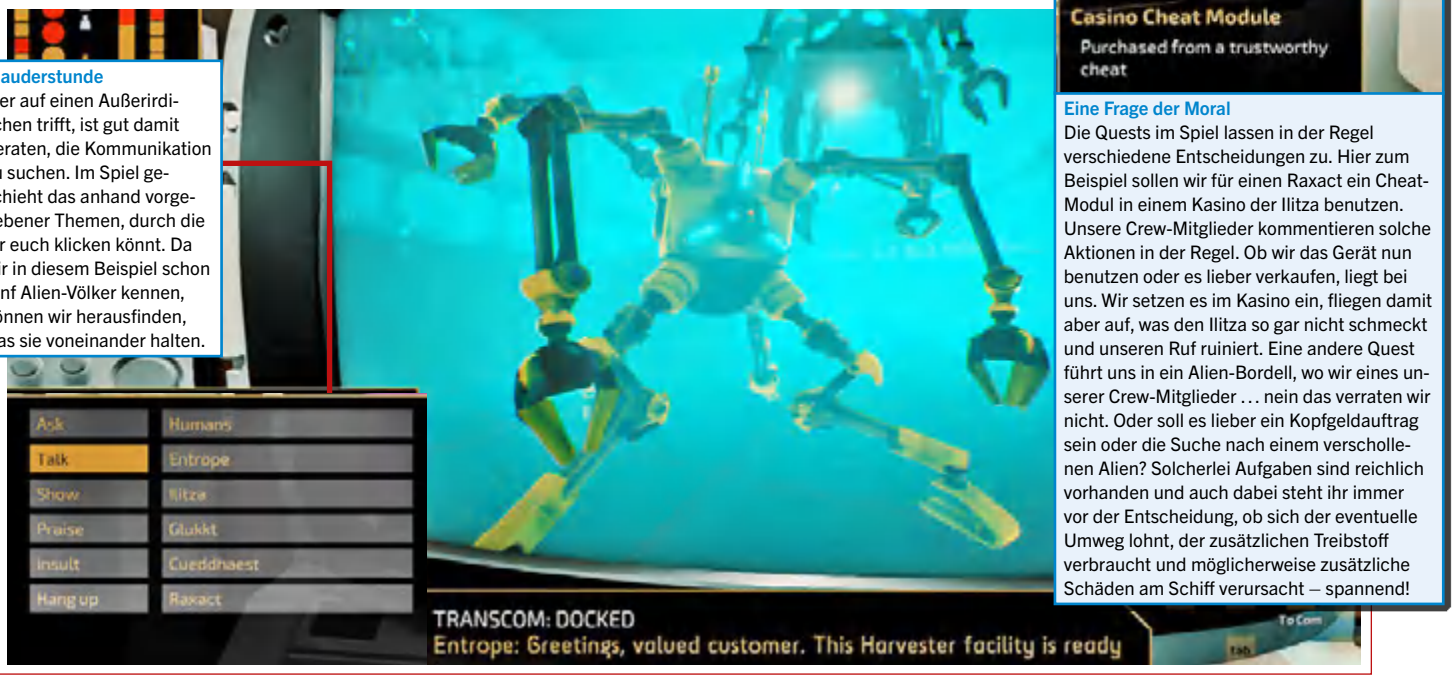
Winkel- und Schublehre gefragt

Eine kleine Herausforderung stellt die direkte Steuerung in *The Long Journey Home* dar, da die Entwickler beim Raumflug die Anziehungskräfte von Sonnen und Planeten mit ins Spielgeschehen einbeziehen. Ihr navigiert euer Schiff (als Pfeil-Icon dargestellt) auf der Sternenkarte umher, indem ihr Flugrichtung und Schub bestimmt. Daraus entsteht eine Flugbahn, auf der ihr dann entlanggleitet, um so Treibstoff zu sparen. Anhand der Krümmung der Flugbahn erkennt ihr, wie sich die Anziehungskräfte der Himmelskörper bemerkbar machen. Das gewünschte Ziel peilt ihr anhand der stets eingeblendeten Minikarte an und richtet eure Flugbahn in die entsprechende Richtung aus. Bei Planeten ist es zwingend erforderlich, mit der passenden Geschwindigkeit und dem passenden Winkel in den Orbit zu gelangen. Um abzubremsen, müsst ihr euer Gefährt um 180° drehen und Schub geben. Für schnelle Manöver steht ein Booster zur Verfügung, der allerdings viel Sprit kostet. Das Ganze lässt sich wahlweise mit Maus und Tastatur sowie per Controller steuern. Ein Wechseln des Eingabegeräts im laufenden Spiel ist jederzeit möglich. Die Controller-Steuerung ist aber definitiv die bessere Wahl. Ein wenig Einar-

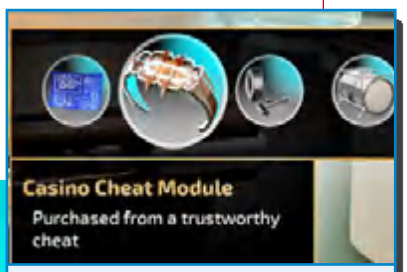
GESCHICHTEN FÜR ZWISCHENDURCH: DIE QUESTS IN THE LONG JOURNEY HOME

Abseits der Weltraumerkundung und des Rückfluges ins Sol-System bieten die Alien-Quests viel Abwechslung.

Im Verlauf eures Weltraumabenteuers stoßt ihr unweigerlich auf unterschiedliche Alien-Völker. Insgesamt 15 davon gibt es, aber pro Spieldurchgang ist immer nur ein Teil davon ins Universum integriert. Alle haben so ihre Eigenheiten, die es herauszufinden gilt, indem ihr mit den Außerirdischen kommuniziert. Einige sind typische Händler, andere kriegerische Piraten oder naive Quasselstrippen. Durch die Interaktion mit ihnen ergeben sich entsprechende Quests. Je nachdem wie ihr diese erfüllt, wirkt sich das auf die weitere Beziehung aus.



Plauderstunde
Wer auf einen Außerirdischen trifft, ist gut damit beraten, die Kommunikation zu suchen. Im Spiel geschieht das anhand vorgegebener Themen, durch die ihr euch klicken könnt. Da wir in diesem Beispiel schon fünf Alien-Völker kennen, können wir herausfinden, was sie voneinander halten.



Eine Frage der Moral
Die Quests im Spiel lassen in der Regel verschiedene Entscheidungen zu. Hier zum Beispiel sollen wir für einen Raxact ein Cheat-Modul in einem Kasino der Ilitza benutzen. Unsere Crew-Mitglieder kommentieren solche Aktionen in der Regel. Ob wir das Gerät nun benutzen oder es lieber verkaufen, liegt bei uns. Wir setzen es im Kasino ein, fliegen damit aber auf, was den Ilitza so gar nicht schmeckt und unseren Ruf ruiniert. Eine andere Quest führt uns in ein Alien-Bordell, wo wir eines unserer Crew-Mitglieder … nein das verraten wir nicht. Oder soll es lieber ein Kopfgeldauftrag sein oder die Suche nach einem verschollenen Alien? Solcherlei Aufgaben sind reichlich vorhanden und auch dabei steht ihr immer vor der Entscheidung, ob sich der eventuelle Umweg lohnt, der zusätzlichen Treibstoff verbraucht und möglicherweise zusätzliche Schäden am Schiff verursacht – spannend!

beitungszeit und Geduld solltet ihr auf jeden Fall einplanen und dazu vor allem das optional wählbare Tutorial spielen. Deutlich einfacher ist es, Raumstationen oder andere Spezial-Locations anzufliegen, da ihr dort kein Orbitmanöver absolvieren müsst.

Kniffliger und noch mit Fehlern behaftet erweist sich der Umgang mit der Landefähre. Ganz im Stile des Arcade-Klassikers *Lunar Lander* von Atari müsst ihr euch in Sidescrolling-Szenarien behaupten, um die Fähre zu Rohstoffvorkommen, Wracks oder Ruinen zu navigieren. Dabei wirken Gravitation, Wind und Strömungsbewegung mitunter heftig auf das Gefährt ein. Leider kommt es in der Vorabversion mitunter noch dazu, dass der Eintrittswinkel so ungünstig ausfällt, dass ihr trotz massiven Gegenschubs mit der Fähre einfach runterplumpst, Crew-Verletzung und Schaden am Schiff inklusive. Richtig lange fällt so ein Ausflug mit der Fähre ohnehin nicht aus, das verhindert schon der enorme Treibstoffverbrauch des Gefährts. Auch der Abbau von Rohstoffen kostet euch Sprit, sodass man hier stets aufpassen muss, noch genug Reserven für den Rückflug zum Mutterschiff zu haben.

Eine Frage des Geschmacks

The Long Journey Home ist sicher kein Spiel, dass es einem leicht macht, sich sofort darin zu verlieben. Keine Sprachausgabe, mitunter knifflige Steuerung – das schmeckt nicht jedem. Grafisch in charmanter Comic-Atmosphäre präsentiert, ist die Reise durchs Universum ein eher bockschweres Unterfangen, indem ihr nur durch fleißiges Ausprobieren herausfindet, wie man am besten mit den verschiedenen Alien-Völkern umgeht, welches Metall, Mineral und Gas sich am ehesten abzubauen lohnt und welche Items man besser verkauft oder behält. Doch durch die immer neuen Spielwelt-Kombinationen, die sich durch die Seed-Generierung ergeben, erfährt man als Spieler mit jedem Durchgang neue Feinheiten, die zum Weiterspielen motivieren können. Wenn man es dann aber endlich mal bis ins Sol-System geschafft und den Trip überlebt hat, ist die Befriedigung darüber groß. ❑

FAKTEN

GENRE:
Strategie
ENTWICKLER:
Daedalic Studio West
PUBLISHER:
Daedalic Entertainment
TERMIN:
30. Mai 2017

- Hohe Wiederspielbarkeit dank immer neuer Spielweltkombination
- Weltraumerkundung mit anspruchsvollem Crew-, Ausrüstungs- und Rohstoffmanagement
- Optionaler Rogue-Spielmodus für Hardcore-Fans
- 15 verschiedene Alien-Völker
- Zahlreich vorhandene Quests

„Frust und Erfolg geben sich hier abwechselnd die Klinke in die Hand!“ *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Für den Vortest stand uns eine Preview-Version zur Verfügung, die wir weit über 30 Spielstunden getestet haben. Insbesondere der Explorer-Modus war in dieser Version aber noch nicht für den Release optimiert.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ✚ Die Spielweltgenerierung per Code-Eingabe sorgt für einen schier unendlichen Wiederspielwert. Insbesondere der Austausch der „Seeds“ unter Spielern klingt vielversprechend.
- ✚ Der Explorer-Modus könnte sich mit entsprechender Optimierung als Spielspaß-Garant auch für Einsteiger erweisen.
- ✚ Hardcore-Fans finden im Rogue-Modus passende Unterhaltungskost, die einem alles abverlangt.
- ➖ Sollte die Optimierung des Explorer-Modus misslingen, verkommt *The Long Journey Home* zum Nischenprodukt.
- ➖ Noch ist unklar, ob beim wiederholten Durchgang genügend inhaltliche Abwechslung geboten wird.

WERTUNGSTENDENZ 0 **65-85** 100

Nur selten zuvor musste ich eine so ungenaue Wertungstendenz für ein Spiel vergeben. Doch die Mischung aus prozedural erzeugten Zufallselementen und den von den Entwicklern händisch erschaffenen Inhalten resultierte bei der Vorabversion in zahlreiche Spielsituationen, bei denen Frust und Befriedigung sich eng beieinander lagen. *The Long Journey Home* schafft einerseits auf Dauer eine Atmosphäre, in der man sich als Spieler zunehmend als Sklave der vorherrschenden Gegebenheiten fühlt, die man nur unzureichend beeinflussen kann. Auf der anderen Seite sorgt dafür jedes Erfolgserlebnis, dem Zielsystem Sol wieder einen Schritt näher gekommen zu sein, für geradezu heroische Glücksgefühle. Wer es „Hardcore“ mag, findet mit dem Rogue-Modus sicher seine Befriedigung, dem Explorer-Modus mangelt es jedoch noch an Optimierung.

join us at

devcom

The new game developers event!

August 20 – 24, 2017 - Cologne/Koelnmesse

get in touch for tickets and partnerships via
sales@devcom.global

and for speaking opportunities via
program@devcom.global

www.devcom.global

a division of gamescom

a brand of BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

organized by ARUBA EVENTS

supported by koelnmesse

supported by CMG Computec Media Group

Prey

PC Games AWARD Ausgabe 06/2017 85

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 5. Mai 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Peter Bathge & Felix Schütz

Große Überraschung in der Redaktion: Das ist ja gar kein Ego-Shooter!

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Als Prey, also als Beute für einen überlegenen Jäger – so fühlt man sich im gleichnamigen Spiel von *Dishonored 2*-Entwickler Arkane Studios des Öfteren. In der Rolle von Held Morgan Yu wissen wir zu Anfang weder, was genau es mit den Typhon-Aliens, der Raumstation Talos 1 und den Motiven unseres Bruders Alex auf sich hat, noch können wir uns sonderlich gut gegen die aus schwarzer Pampe bestehenden Außerirdischen verteidigen, sobald sie die Station überrennen. *Prey* versetzt uns also gleich doppelt in eine ungünstige Situation: Morgan und damit dem Spieler gehen sowohl Wissen wie Kraft ab, er soll sich schutzlos und isoliert fühlen, ohnmächtig und ängstlich. Das klappt. Es ist aber gleichzeitig auch das größte Problem des Spiels.

Alte Versatzstücke

Obgleich die verwendete CryEngine in *Prey* nicht zur Höchstform aufläuft, inszeniert sie das Geschehen immerhin flüssig; die Bildrate bleibt stets stabil. Heftige Ruckler wie in *Dishonored 2* (basiert auf der Void Engine) sucht man vergebens; mit Patch 1.2 gab es durchweg hohe Fps-Zahlen. Die Systemanforderungen sind bescheiden. Bereits eine R9 280X mit 3 GB VRAM reicht für flüssige 60 Bilder pro Sekunde – bei maximalen Details! Bei der alten Geforce GTX 770 reduziert *Prey* dagegen automatisch die Texturdetails, weil die 2 GB Speicher nicht mehr für beste Ergebnisse ausreichen. PC-Enthusiasten, die eine 4K-UHD-Auflösung erwarten, kommen dagegen nicht um eine GTX 1080 Ti herum, die liefert in den Benchmarks rund 80 Fps. Allerdings nutzt *Prey* von den verwendeten 11 GB VRAM lediglich 4 GB!

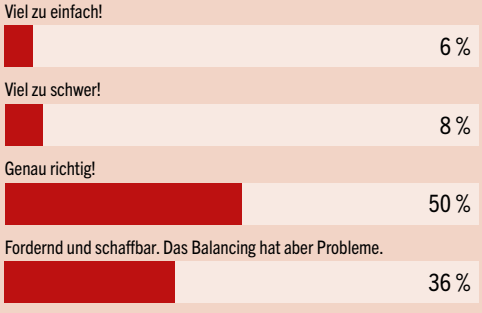
Der markante Grafikstil macht so manche technische Schwäche in Sachen Detailgrad wieder wett: *Dishonored*-Spielern dürften

UMFRAGE: DAS SAGEN DIE LESER

Auf PCGames.de befragten wir mehrere Hundert Spieler zu *Prey*.

Knapp 82 Prozent der Befragten würden das neue Spiel der *Dishonored*-Macher ihren Freunden empfehlen. Einen Nachfolger wünschen sich kurz nach Release bereits gut 67 %. „Nein, danke" sagen 16 % und 17 % erhoffen sich für einen zweiten Teil deutliche Änderungen am Spiel. Auf die Frage, ob *Prey* ein würdiger geistiger Nachfolger von *System Shock* sei, antworten 63 % mit Ja.

Wie empfindest du den Schwierigkeitsgrad von *Prey*?



Wie bewertest du die Kämpfe in *Prey*?

Morgans Bruder Alex spielt ein undurchsichtiges Spiel, gibt aber keinen ikonischen Bösewicht ab.

Die Weltraumausflüge gehören zu den wenigen optischen Höhepunkten von *Prey*.

die überzeichneten Figuren und Pastellfarben bekannt vorkommen. Doch *Prey* spielt statt in einer Fantasy-Variante der industriellen Revolution im Weltraum der Zukunft: Auf der Raumstation Talos 1 werden Experimente mit sogenannten Neuromods durchgeführt. Die steigern die Leistungsfähigkeit eines normalen Menschen und verleihen ihm schier übernatürliche Kräfte – die Plasmide aus *Bioshock* lassen schön grüßen. Derweil erinnert die Station selbst ein wenig an das von Necromorphen heimgesuchte Raumschiff Ishimura aus dem Horrorschocker *Dead Space*.

Auch wenn einem das ein oder andere Element der Handlung bekannt vorkommt, *Prey* spinnt eine interessante Science-Fiction-Handlung, die einen bis zum Ende bei der Stange hält. Allerdings leidet der Plot darunter, dass nach dem verwirrenden Einstieg erst einmal stundenlange Routinearbeiten wie „Repariere Subsystem X“ und „Finde Schlüssel Y“ anstehen, bevor zum Schluss noch einmal das Tempo angezogen wird. Außerdem fehlt ein charismatischer/verrückter/Furcht einflößender Gegenspieler, wie man ihn beispielsweise mit der mörderischen KI Shodan aus *System Shock* gewohnt ist.

Die Typhon-Aliens selbst können diese Position nur leidlich ausfüllen, ist doch ihr diffuses Design als schwarze Schatten weder sonderlich er- noch abschreckend. Dennoch gelingt es *Prey*, dank größtenteils gelungener Soundkulisse und einigen wenigen effektiven Schockmomenten, passable Gruselstimmung aufzubauen, besonders zu Beginn. Zu einem ausgewachsenen Horrorspiel mutiert das Action-Adventure jedoch nicht. Auch weil der Soundtrack gewöhnungsbedürftig ist und stellenweise nicht ganz den richtigen Ton trifft; die sich stets wiederholende Kampfmusik ging uns bereits nach wenigen Stunden auf den Wecker.

Allerdings ist auch so die Faszination beim Erkunden von Talos 1 riesig. Aus der Ego-Perspektive durchstreift ihr ein knappes Dutzend großer Levels, die miteinander verbunden sind und in die ihr jederzeit wieder zurückkehren könnt. Im Grunde ist *Prey* somit ein Metroidvania; die Rückkehr an bekannte Orte nach dem Freischalten neuer Fähigkeiten ist Usus. Als eine Art Schnellreise zwischen schön gestalteten Gebieten wie der riesigen Lobby oder der begrünten Gartenglaskuppel dient der Weltraum: Held Morgan kann im Raumanzug durch das Vakuum schweben und sich schnell von einer Luftschleuse zur anderen bewegen. Dabei braucht man Gott sei Dank keine Rücksicht auf den Sauerstoffvorrat nehmen; wer in *Prey* stirbt, tut dies nicht, weil seinem Avatar die Puste ausgeht, sondern vor allem, weil ihm die fiesen Gegner ein Schnippchen geschlagen haben.

Schwachpunkt Kämpfe

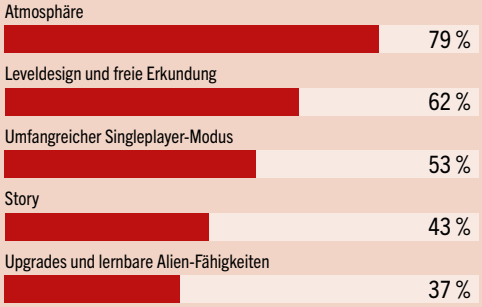
Prey besitzt vier Schwierigkeitsgrade, die sich jederzeit wechseln lassen. Aber selbst auf „Einfach“ und „Normal“ schwankt die Balance zwischen „anspruchsvoll“, „unfair“ und „nervtötend“. Der Shooter-Part von *Prey* ist unterentwickelt, das Treffer-Feedback ausbaufähig, über Kimme und Korn zielen geht nicht. Beim winzigen Waffenarsenal haben sich die Arkane-Designer nicht eben mit Ruhm bekleckert; für Schraubenschlüssel, Pistole und Schrotflinte gibt's keinen In-

PASST DER NAME?

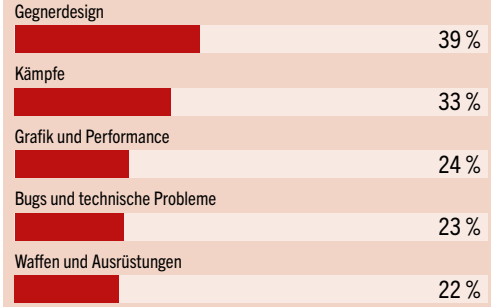
Shooter-Kenner erinnern sich: 2006 erschien schon einmal ein Spiel mit dem Namen *Prey*.

Parallelen zwischen Human Head Studios' über zehn Jahre altem Ego-Shooter und dem neuen Action-Adventure *Prey* sucht man größtenteils vergebens. Abgesehen davon, dass beide Spiele vorwiegend im Weltall stattfinden, haben sie so gut wie nichts gemeinsam. Indianerheld Tommy aus dem Ur-*Prey* taucht nicht mehr auf; das Reboot der Serie spielt gar in einem gänzlich anderen Universum, in dem US-Präsident John F. Kennedy das Attentat in Dallas überlebt hat. Auch von den vielversprechenden Konzepten des ursprünglich als *Prey 2* angekündigten Nachfolgers (siehe PC Games 04/11) ist nichts mehr übrig. Geblieben ist nur der Name, den Lizenzinhaber Bethesda nach dem Zerwürfnis mit Entwickler Human Head auf das neue Arkane-Projekt geklatscht hat. Zumindest passt der Titel mit ein wenig Um-die-Ecke-Denken ganz gut zum Spielgeschehen: Die Typhon-Aliens machen tatsächlich Jagd auf den Spieler, der gerade zu Anfang leichte Beute ist. Fans des Original-*Preys* wird das aber kaum trösten, zumal bereits der damalige Abspann auf den Nachfolger einstimmte.

Was gefällt dir am besten an *Prey*? *



Was hat dir an *Prey* nicht gefallen? *



* Mehrfachnennungen möglich

DAS KENNEN WIR DOCH IRGENDWO HER ...

Wir machen den Vergleich: Welche klassischen Elemente der *Shock*-Serie haben es in die Hommage *Prey* geschafft?

Arkane machte im Vorfeld keinen Hehl daraus, dass *System Shock* und dessen geistiger Nachfolger *Bioshock* Inspirationen waren. Und tatsächlich finden sich zahlreiche Anspielungen auf die alten Spiele in *Prey*. So heißt etwa eine Aufnahmetechnik genauso wie das *System Shock*-Studio: Looking Glass.

Inventar

Die typische Rollenspiel-Reminiszenz mit Rasterfunktion fehlte in *Bioshock*, überlebte aber in der *Deus Ex*-Serie. Die wurde ursprünglich von vielen Looking-Glass-Veteranen entwickelt. Und in *Prey* gibt's im Jahr 2017 ein Comeback von Inventar und Platzmanagement.

Prey

System Shock 2

Funksprüche

Egal ob in Rapture, auf Talos 1, der Citadel oder dem Raumschiff Von Braun: In *Prey* und Konsorten steht ihr nur sehr selten einem Charakter direkt gegenüber. Meistens melden sich die Figuren über Funk, der Held bleibt in jedem Fall stumm. Außerdem gibt's zahlreiche Audioaufzeichnungen. In *Prey* sammelt ihr dafür klobige Quasi-MP3-Player, in *Bioshock* sind es Tonbänder.

Prey

Bioshock

Hacking

Prey

Bioshock

Wenn es eine Kategorie gibt, in der Arkane *Bioshock*-Entwickler Irrational Games locker hätte ausstechen können, dann zweifellos im dämlichen *Pipe Mania*-ähnlichen Minispiel beim Hacken von Geschütztürmen, Türen und Verkaufsautomaten. Doch *Prey* hat ein noch nervigeres Minispiel zu bieten, das aufgrund enger Zeitlimits und übersensibler Steuerung auch noch unnötig anstrengend ist.

Upgrades

In Ken Levines visionärem Meisterwerk aus dem Jahr 2007 jagt sich der Protagonist gleich zu Beginn in einer heute legendären Szene eine Ampulle in den Arm. Gefüllt ist sie mit der Substanz Adam, die übernatürliche Kräfte verleiht. In *Prey* sticht sich Held Morgan zwei lange Nadeln ins Auge, um sogenannte Neuromods zu aktivieren. Auch diese schalten mächtige Talente frei, darunter Upgrades wie mehr Gesundheit oder erhöhte Tragekraft aber auch von den Aliens abgeschaute Fähigkeiten wie Telekinese, die genauso gut aus *Bioshock* stammen könnten.

Prey

Bioshock

novationspreis. Eine Armbrust mit harmlosen Plastikpfeilen dient dazu, Kontrolltafeln aus der Ferne zu aktivieren, Schaden verursacht sie keinen. Darüber hinaus gibt es nur noch eine fette Laserknarre, die aber selbst mit verbauten Waffen-Upgrades unter konstantem Munitionsmangel leidet.

Klares Highlight ist die GLOO-Kanone. Dieses Allzweck-Tool verschießt schnell härtenden Kleber. Der macht zwar keinen Schaden, aber damit bestrichene Widersacher verharren für einige kostbare Augenblicke an Ort und Stelle – so habt ihr Zeit und Muße, den Außerirdischen mit anderen Knarren den Rest zu geben. Das ist umso wichtiger, da die Typhon-Aliens wild herumspringen, sich teleportieren und aus unterschiedlichen Richtungen angreifen – da kann man in der Hektik des Kampfes schon mal den Überblick verlieren. Während die Feinde agil wie selten sind, beklagt man selbst einen regelrechten Kontrollverlust; Morgan ist definitiv kein erfahrener Pistolero. Besonders die Mimics, die sich als unscheinbare Kaffeetassen und ähnliche Level-Objekte tarnen und euch in einem unbeobachteten Moment in den Rücken fallen, ließen uns immer wieder laut fluchen. Und zwar nicht nur, weil ihre Überraschungsangriffe die Paranoia des Spielers befeuern („Stand die Schreibtischlampe nicht eben noch woanders?"),

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„*Prey* steht auf den Schultern von Giganten, erreicht aber nicht das hohe Niveau seiner Vorbilder."

Es mag im ersten Moment unfair wirken, *Prey* mit *System Shock* oder *Bioshock* zu vergleichen. Aber schließlich beschwört Arkane mit seinem neuen Projekt ständig den Geist der alten Meisterwerke – dann müssen sich die Entwickler auch mit Looking Glass und Irrational Games messen lassen. Und da zieht *Prey* in meinen Augen einfach den Kürzeren. Die Kampagne glänzt zwar mit verhältnismäßig langer Spielzeit, doch erinnerungswürdige Szenen sind Mangelware. Bei Balance und Kämpfen erlaubt sich Entwickler Arkane zudem so einige Patzer. Die mysteriöse Atmosphäre auf der nur scheinbar verlassenen Station und die gute Science-Fiction-Story retten *Prey* vor dem Absturz. Mit ein bisschen mehr Feinschliff im Shooter-Teil wäre die 90er-Wertung möglich gewesen!

Mit EMP-Granaten betäubt ihr spezielle Gegnertypen für kurze Zeit.

sondern auch weil Mimics und andere Typhons mit ein paar Tentakelhieben massig Schaden an Rüstung und Gesundheitsbalken des Hauptcharakters anrichten – wenn sie nicht gerade durch einen sehr seltenen Bug den Spieler ignorieren oder an einem Level-Objekt festhängen.

Weil Ressourcen wie Medkits und Munition stark begrenzt sind, artet jede Auseinandersetzung in Stress aus. Das scheint durchaus Absicht seitens Arkane zu sein, denn der Spieler kann auch schleichen, verschiedene Granaten zur Schwächung oder Ablenkung der Feinde einsetzen sowie Gasflaschen und andere Umweltgefahren für seine Zwecke nutzen. Auch Geschütztürme gibt es, die für euch die Drecksarbeit machen – sehr praktisch. Tatsächlich aber erschienen uns die meisten dieser Werkzeuge auf Dauer viel zu schwach, die Ablenkfalle etwa hält nur ein paar Sekunden lang an. Und für jeden Standardgegner einen aufwendigen Schlachtplan erstellen, um sich irgendwie durchzumogeln, bevor Held Morgan das Zeitliche segnet – das wird einige da draußen begeistern und motivieren, aber zumindest im einfachen Spielmodus hätten wir uns ein zugänglicheres, Fehler verzeihendes Spieldesign gewünscht.

So jedoch sind wir nach einer Weile an den meisten Gegnern einfach nur noch vorbeigerannt. Denn ihr Ableben bringt keine Erfahrungspunkte für den Hauptcharakter und in Sachen Loot sind die Typhons auch nicht eben üppig bestückt. Die Motivation, sich in die langwierigen, auf Dauer nervigen Gefechte zu stürzen, nur um am Ende mit ein paar Materialien für das simple Crafting-System belohnt zu werden, hielt sich bei uns in Grenzen. Zumindest sobald wir einmal alle Teile der Raumstation gesehen und erkundet hatten. Anschließend kehrt man zwar für Haupt- und Nebenquests noch mehrmals in die (nun dank Gegner-Respawn erneut von noch stärkeren Feinden bevölkerten) Gebiete zurück, aber dieses häufige Backtracking geht mit keinen neuen Belohnungen einher. Insgesamt wirkt die Spielzeit von *Prey*, die um die 20 Stunden liegt (30 bis 40, wenn man wirklich alle optionalen Aufgaben erledigt), leicht gestreckt. Im letzten Drittel des Spiels gibt's kaum noch neue Regionen zu erforschen, stattdessen nehmt ihr eine Ladezeit nach der anderen in Kauf, um für irgendwelche Besorgungen von einem Ende der Raumstation zum anderen zu hetzen. Um die Wartezeiten gering zu halten, lohnt sich die Installation auf einer SSD anstelle einer gewöhnlichen Festplatte! Auch sonst nutzt *Prey* die Vorteile eines PCs gut aus; dank gelungener Maus-Tastatur-Steuerung sind PC-Spieler gegenüber ihren Konsolen-Kollegen im Kampf deutlich im Vorteil. Das Zielen ist präziser, auch das Erkunden und ständige Aufsammeln von Gegenständen geht dank Maus etwas

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Die Wahl der Ego-Perspektive ist kein Zufall: Entwickler Arkane will, dass der Spieler komplett in die Welt von *Prey* abtaucht. Dabei dienen *Half-Life* und *System Shock* als Vorbilder.

Gordon Freeman ist langweilig. Der Wissenschaftler und *Half-Life*-Protagonist hat von Entwickler Valve nicht einmal eine Stimme spendiert bekommen, sein Gesicht mit Bart und Brille bekommt man im Spiel nie zu sehen. Er reagiert nicht auf das, was ihm andere Figuren erzählen, er zögert nie, zweifelt nie. Und doch sind seine Abenteuer in der Forschungsstation Black Mesa und in City 17 einer ganzen Generation von Spielern nachhaltig in Erinnerung geblieben. Denn Freeman soll gar kein interessanter Charakter sein, soll nicht in Zwischensequenzen mit seinen Kollegen plauern, Witze reißen oder in geskripteten Sequenzen gegen ansonsten locker zu besiegende Feinde verlieren, nur weil die Spieldesigner das an diesem Punkt gerade für eine besonders coole Wendung halten. Gordon Freeman ist eine Hülle, ein wahrhafter Avatar für uns Spieler, in den wir unsere Vorstellungen und Gefühle hineinprojizieren, mit dessen virtuellen Händen wir eine fremde Welt erkunden. Und Morgan Yu aus *Prey*? Der steht in der Tradition des wohl bekanntesten Brechstangenschwingers der Computerspielgeschichte. *Prey* nutzt dieselben Kniffe wie *Half-Life*, um den Spieler in die simulierte Raumstation abtauchen zu lassen: Es gibt (fast) keine Zwischensequenzen und die Ego-Perspektive wird nie gebrochen, nie nimmt das Spiel euch die Kontrolle darüber, wohin die Kamera schaut. Auch ganz wichtig: Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen dürft ihr stets selbst bestimmen, wann und wohin sich der Avatar bewegt. Das geht sogar so weit, dass ihr euch mitten in einem für die Hauptgeschichte wichtigen Dialog einfach umdrehen und weglaufen könnt. Das Geniale an *Prey*: Die Entwickler haben für eben solche Eventualitäten vorausgeplant. Selbst wenn ihr einen Dialog vorzeitig abbrecht oder einen NPC umnietet, geht die Story weiter. Das trägt ebenso zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei wie der Umstand, dass das Design von Talos 1 Hand und Fuß hat. Toiletten für das Personal sind dort, wo man sie erwarten würde, Räume sind logisch aufgebaut und miteinander verbunden. Fensterglas lässt sich zerbrechen, um in einen ansonsten unzugänglichen Raum zu klettern. Kurzum: Die Spielwelt wirkt tatsächlich wie ein für Menschen angelegter Raum, nicht wie eine auf Bosskämpfe, Shooter-Korridore und coole Optik getrimmte Ansammlung von Levels. Das hat freilich nicht nur Vorteile: Indem Arkane auf die üblichen Tricks bei der Inszenierung verzichtet, kann das Studio weniger geskriptete Sequenzen und Höhepunkte in den Spielverlauf einbauen. Kein Witz: Am Ende des Tests taten wir uns schwer, uns an besonders einprägsame Momente der Geschichte zurückzuerinnern. Stattdessen stehen in *Prey* die kleinen, individuellen Gameplay-Augenblicke im Fokus, in denen der Spieler die ihm zur Verfügung gestellten Waffen und Werkzeuge auf clevere Art und Weise nutzt, um voranzukommen. Ein Beispiel ist der Albtraum, ein besonders großes Typhon-Alien. In einem anderen Spiel würde das Riesenmonster an vorgegebenen Stellen auftauchen. Die Kamera würde den Auftritt des Wesens aus einer besonders spektakulären Perspektive einfangen, die Musik würde dramatisch anschwellen. Doch in *Prey* taucht der Albtraum einfach so auf, irgendwo auf der Station, ganz ohne Kontext. Ein seltsames Gefühl.

> „Volle Kontrolle für den Spieler bedeutet weniger Kontrolle für die Designer. Das hat Auswirkungen auf Inszenierung und Dramaturgie."

Des Öfteren versperren Umweltgefahren den Weg. Dann stopft ihr mit der GLOO-Kanone Löcher oder baut improvisierte Treppen.

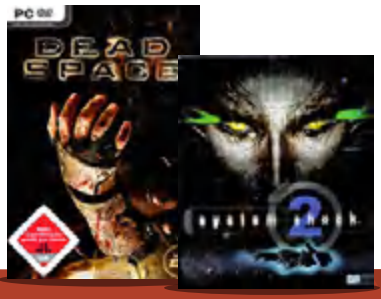
IM VERGLEICH MIT DER KONKURRENZ

Wie schlägt sich *Prey* im direkten Duell mit den offensichtlichen Vorlagen von Entwickler Arkane Studios?

1. PLATZ

Bioshock (93)

Künstlerisch wertvoll, zugänglich und mitreißend: Auch heute noch besitzt Ken Levines massentauglichere und ballerlastigere Neuinterpretation des *System Shock*-Konzepts zu Recht den Status als Meisterwerk. Die einstmals schillernde, bei Spielbeginn jedoch dem Verfall erlegene Unterwasserstadt Rapture gehört zweifellos zu den einprägsamsten virtuellen Orten der Spielegeschichte. Figuren wie Andrew Ryan oder der psychotische Künstler Sander Cohen blieben uns nachhaltig im Gedächtnis.



2. PLATZ

System Shock 2 (89)
Dead Space (88)

Ein Raumschiff gefüllt mit Monstern, auf der wir mit unseren knappen Ressourcen haushalten müssen. Dazu noch eine Extraportion Horror und mehr (*System Shock 2*) oder weniger (*Dead Space*) ausgeprägte RPG-Elemente – fertig ist der Hit!

3. PLATZ

Prey (85)

Arkanes neues Spiel ist nicht so originell und wegweisend wie seine Vorbilder, setzt mit seinem Fokus auf Spielerfreiheit aber dennoch Ausrufezeichen.

flotter von der Hand. Während man am Gamepad nur drei Gegenstände auf Schnellzugriffstasten legen kann, stehen auf der Tastatur dafür zehn Slots zur Verfügung, die man ähnlich wie in *Deus Ex*: *Mankind Divided* mit den Zahlentasten aufruft. Prima! Ungewohnt dagegen, dass das Mausrad stets das Ringmenü zur Auswahl von Waffen und Skills öffnet – leider lässt sich diese Funktion auch nicht auf eine andere Taste legen. Generell wär es wünschenswert, wenn Arkane hier nochmal nachpatcht, denn eine frei belegbare Taste für Quicksave vermissen wir ebenso wie die Möglichkeit, einige Menütasten zu ändern. Inventar sortieren per „Z“ oder Bestätigen per „Enter“? Nicht gerade intuitiv. Super dagegen, dass man Items im Inventar bequem per Drag & Drop verschieben kann!

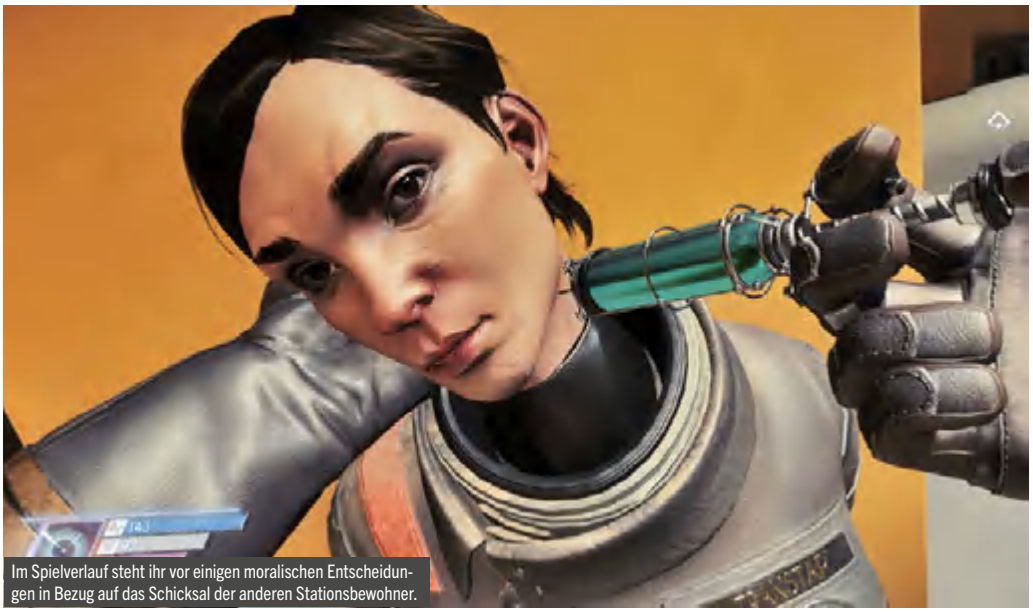
Den eigenen Weg finden

Statt linearer Shooter-Korridore gibt's in *Prey* oft mehrere Wege zu einem Missionsziel, von Lüftungsschächten über von schweren Objekten verstellte Türen (lassen sich nur mit dem richtigen Neuromod-Skill anheben) bis hin zu kleinen Schlitzen, durch die vielleicht allenfalls eine Rolle Klopapier passt. Wie gut, dass ihr euch in *Prey* in genau eine solche verwandeln könnt! Das Skillsystem erlaubt Protagonist Morgan Yu nämlich, die Fähigkeiten von Mimics und anderen Typhon-Aliens zu klauen. Dafür müsst ihr die noch lebenden Exemplare erst einmal mit eurem Science-Fiction-Fernglas scannen. Anschließend gilt es, gefundene Neuromods (funktionieren wie die versteckten Runen in *Dishonored*) im Skill-Menü gegen Telepathie, Feuer- sowie Blitzangriffe und natürlich die Verwandlung in herumliegende Alltagsgegenstände einzutauschen. Als Aktenkoffer an Aliens vorbeizukriechen oder in der Haut eines Geschützturms eine Treppe hoch zu hüpfen – das geht nur in *Prey*.

Das Strahlengewehr sieht fesch aus und macht ordentlich Schaden, Munition dafür ist aber ständig knapp.

Das detailverliebte Leveldesign macht einem solche absurden Ausflüge schmackhaft, allerdings erreicht *Prey* in Sachen Verwinkelung und unterschiedliche Pfade pro Quadratmeter nicht ganz das Niveau von *Dishonored 2* oder *Deus Ex: Mankind Divided*. Dennoch gibt's mehr als genug zu entdecken, unter anderem hinter verschlossenen Türen und in gesperrten Computer-Terminals. Um die zu öffnen, investiert ihr eure Neuromod-Punkte in bessere Hacking-Fähigkeiten. Aber Vorsicht, das damit verbundene Minispiel gehört zu den schwächsten seiner Art. Ihr lenkt den Cursor durch ein Labyrinth aus elastischen Platinenwänden und Stromschläge verteilenden Prozessoren – mit extrem empfindlicher Steuerung und unter dem Druck eines viel zu engen Zeitlimits. Schräg: Wer höhere Ausbaustufen des Hacking-Skills freischaltet, darf zwar auch schwierigere Schlösser öffnen, die simpleren Mechanismen werden dadurch aber nicht einfacher zu bewältigen.

Ungleich intuitiver ist das Sammeln und Verwerten von Schrott wie Bananenschalen oder Ersatzteilen, den ihr an Recyclingstati-



Im Spielverlauf steht ihr vor einigen moralischen Entscheidungen in Bezug auf das Schicksal der anderen Stationsbewohner.

onen zu Handwerksmaterialien verarbeitet. Mit diesen füttert ihr wiederum Fabrikatoren. An diesen Maschinen wählt ihr herzustellende Gegenstände aus: Mit zunehmender Spieldauer findet ihr immer mehr Blaupausen für Munition, Waffen und Hilfsmittel. Das mehrmalige Betätigen derselben Schaltflächen beim Herstellen einer großen Zahl gleicher Objekte ist zwar minimal umständlich, dennoch motivieren das Crafting-System und die ständige Ressourcenknappheit einen dazu, wirklich jede Ecke nach nützlichen Gegenständen abzugrasen.

Zweimal spielen? Ja, bitte!

Prey hat seine Fehler, keine Frage; es ist kein unumstrittenes Meisterwerk. Wer sich allerdings durchbeißt und sich auf das anspruchsvolle Spielprinzip und die zuweilen eher spröde Inszenierung einlässt, der dürfte auf Talos 1 viel Spaß haben. Besonders weil Arkane wie schon in *Dishonored* den Eindruck erweckt, den Spieler ernst zu nehmen: Es gibt keine unsichtbaren Grenzen, keine plötzlich ins Schloss schnappenden Türen, die den Weg versperren, bis man alle Gegner im Umkreis besiegt hat. Wer will, kann menschliche Figuren einfach um die Ecke bringen, auch wenn diese eigentlich wichtig für die Geschichte sind. Oder nicht: Mit der Betäubungspistole lassen sich von Typhon-Telepathen umgedrehte Überlebenden gewaltlos schlafen legen; habt ihr bis zum Ende des Spiels keinen einzigen virtuellen Menschen umgenietet, gibt's ein Achievement.

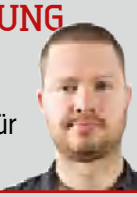
Überhaupt spielen eure Taten und Entscheidungen im Spielverlauf eine große Rolle; die Endsequenz nimmt direkt Bezug auf euer Verhalten gegenüber den wenigen Überlebenden der Alien-Invasion. Auch deshalb lohnt sich ein zweites Durchspielen; die Geschichte lässt sich auf mehrere Arten zu Ende bringen. Unter anderem entscheidet auch die Menge an fremdartigen Typhon-Skills in eurem Talentbaum darüber, wie der Schlussakt aussieht. Toll! Tipp: Unbedingt die Credits am Ende komplett anschauen oder überspringen, danach kommt noch eine wichtige Szene, die ihr keinesfalls verpassen solltet!

DRM-Info: *Prey* benötigt auch in der DVD-Version vor der Installation eine einmalige Online-Aktivierung auf Steam. ❑

Indem ihr (lebende) Typhon-Aliens scannt, schaltet ihr neue Fähigkeiten im Talentbaum frei.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Packendes Sci-Fi-Abenteuer für Entdecker"

Obwohl ich mich sehr auf *Prey* gefreut hatte, war es bei mir erst Liebe auf den zweiten Blick. Die ersten Stunden haben mir nämlich nicht so gut gefallen – zu oft bin ich von irgendwelchen Phantomen verdroschen worden, zu oft haben mich die kleinen Mimics mit ihrer immergleichen Kampfmusik erst erschreckt, dann genervt. Doch nach einer Weile wurde mein Eindruck immer besser und besser! Einige Gegner gehen mir zwar auch nach über 20 Stunden auf den Zeiger, etwa wenn sie einfach zu viele Kugeln schlucken, mir mit wenigen Treffern die halben Lebenspunkte wegprügeln oder in Situationen (re)spawnen, die glatt als unfair durchgehen. Doch je mehr neue Fähigkeiten und Upgrades ich lerne, desto besser und schaffbarer wird es, desto mehr kann ich mich ganz dem Erkunden der atmosphärisch designten Talos-1-Raumstation widmen. Die Story zu erleben und dabei die vielen Details, Notizen, Audiologs, Passwörter, Verstecke und kleinen Geheimgänge zu entdecken, macht einfach Spaß! Zwar kommt *Prey* für mich trotzdem nie an das erste *Bioshock* ran, doch das muss es auch nicht: Wer sich nach einem Spiel im Stil eines *System Shock* sehnt und keinen übermäßig guten Shooter erwartet, der bekommt ein spannendes, umfangreiches und forderndes Sci-Fi-Survival-Abenteuer geboten. Meine Empfehlung geht übrigens diesmal klar an die PC-Version, die sich dank guter Maus-Tastatur-Steuerung und flotter Performance einfach eine ganze Ecke runder, schneller und dynamischer spielt als die Konsolenfassungen für PS4 und Xbox One.

PRO UND CONTRA

- ✚ Herrlich dichte, leicht gruselige Atmosphäre
- ✚ Teils unterschiedliche Routen durch die Levels
- ✚ Spannende Geschichte
- ✚ Variabel einsetzbare GLOO-Kanone
- ✚ Jede Menge zu entdecken
- ✚ Viele Entscheidungen
- ✚ Solide Crafting- und Upgrade-Mechaniken
- ✚ Spielzeit von 20 bis 40 Stunden
- ✚ Viel Raum für Experimente
- ✚ Vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade
- ✚ Überzeugende PC-Technik
- ➖ Kaum Höhepunkte
- ➖ Wenige Waffen, mageres Treffer-Feedback, maue Kämpfe
- ➖ Gelegentliche Frustgefahr
- ➖ Extrem viel Backtracking
- ➖ Missratenes Hacking-Minispiel
- ➖ Kampfmusik nervt nach einer Weile

WERTUNG **85**

Leider wird auf der Übersichtskarte nicht angezeigt, welche Güter in den Städten produziert werden.

Bounty Train

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Corbie Games
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 16. Mai 2017
Preis: ca. € 30
USK: ab 6 Jahren

Von: Matti Sandqvist

Volldampf voraus! Daedelic schickt uns in den Wilden Westen. Überzeugt das kreative Konzept?

Was verbindet man wohl am ehesten mit dem Wilden Westen? Für die meisten unter uns dürfte die Antwort ganz klar Cowboys und Indianer lauten. Aber auch die Eisenbahn hat bei vielen Western eine tragende Rolle gespielt – etwa beim Klassiker *Zwölf Uhr Mittags* oder in *Todeszug nach Yuma*. Das kommt natürlich nicht von ungefähr, schließlich haben Züge es erst ermöglicht, dass der Westen der USA im 19. Jahrhundert nachhaltig besiedelt wurde und so die kleinen Städtchen jenseits der Rocky Mountains wachsen und gedeihen konnten. In *Bounty Train* dürfen wir uns als junger Eisenbahnunternehmer zur Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs (1861–65) versuchen und so unsere Familienfirma retten. Wer hier jedoch eine Art Remake von *Transport-* oder *Railroad Tycoon* erwartet, täuscht sich. *Bounty Train* ist kein Aufbaustrategiespiel, sondern hat viel mehr mit simplen Rollenspielen und Rogue-like-Titeln gemein – ähnlich wie die Weltraumüberlebenssimulation *Faster Than Light*.

Wirtschaft für Anfänger

Das bedeutet, dass wir uns nicht um den Aufbau eines Schienennetzes kümmern, sondern stattdessen lediglich die Kontrolle über ein einziges Dampfross übernehmen. Unsere Aufgabe ist es, Waren und Passagiere zwischen den nordamerikanischen Städten der Zeit hin und her zu bewegen und so unser Konto aufzustocken. Insgesamt gibt es 13 Frachtgüter, die sich nicht nur in puncto Preis, sondern auch bezüglich des Gewichts unterscheiden. So lassen sich zum Beispiel mit Stahl zwar hohe Gewinne erzielen, aber man braucht auch eine zugkräftige Lok, damit man die Ware bewegen kann. Außerdem gibt es in *Bounty Train* auch Güter, die in manchen Städten als Schmuggelware gelten, etwa Alkohol und Waffen. Falls man mit der Fracht erwischt wird, wan-

Im Betriebshof können wir neue Waggons und Loks kaufen. Ebenso lassen sich die Züge hier reparieren.

In der Kampagne müssen wir nicht nur hohe Gewinne erzielen, sondern auch die Aktienmehrheit des Familienunternehmens zurückerobern.

In den Städten können wir Waren ein- und verkaufen, aber uns auch besondere Aufträge abholen.

Die Auswahl an Loks ist groß. Zudem lassen sich die Dampfrosse noch aufwerten.

Die Kämpfe sind anfangs relativ simpel, werden aber im Laufe des Spiels fast unmöglich.

dert einer der Charaktere für eine Weile ins Gefängnis und unser Ansehen in der Stadt sinkt obendrein. Die Mechanik für die Passagiere ist hingegen etwas einfacher: Wir können je nach Waggongröße eine bestimmte Anzahl an Fahrgästen mitnehmen und müssen lediglich darauf achten, dass sie pünktlich am Ziel ankommen.

Insgesamt ist das Wirtschaftssystem eher oberflächlich und kein echter Motivationsfaktor. Vielmehr lassen sich relativ einfach und auch schnell hohe Gewinne erzielen. Schade ist aber, dass die Benutzeroberfläche hier etwas dürftig ist. So kann man zum Beispiel die Preise der Waren nur relativ umständlich in einem gesonderten Menü vergleichen. Da machen es andere Spiele besser, indem die wichtigsten Waren einer Stadt durch ein Icon auf der Übersichtskarte dargestellt werden. Schlussendlich kann man das *Bounty Train* aber verzeihen, da es sich hier eigentlich nicht um eine reinrassige Wirtschaftssimulation handelt.

Nervtötende Kämpfe

Mit dem erwirtschafteten Geld lassen sich dann etwa neue Strecken für unsere Lokomotive freischalten, frische Zugmodelle kaufen und sie verbessern sowie Begleiter einstellen. Die Begleiter brauchen wir wiederum, damit wir uns vor den Angriffen der Indianer und Banditen schützen können. Die amerikanischen Ureinwohner und auch die fiesen Räuber versuchen, auf bestimmten Streckenabschnitten unseren Zug zu plündern, und wir können das mit der Kraft von Pistolen, Gewehren und Messern verhindern. Dafür bestreiten wir sehr einfach gestrickte Echtzeit-Gefechte, in denen wir unseren Charakteren per Maus Angriffsbefehle geben, und wenn es nötig wird, Brände und andere Schäden an unserer Lok reparieren.

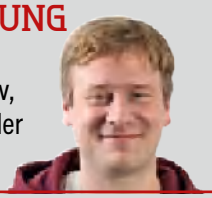
Obwohl die Kämpfe an und für sich sehr simpel aufgebaut sind, mussten wir innerhalb der Kampagne jedoch feststellen, dass sie mit der Zeit fast unschaffbar werden. Schuld daran ist schlechtes Balancing. So griffen uns im späten Spiel oft mehr als zwölf fast unsterbliche Gegner an und trotz einer starken Begleitmannschaft konnten wir kaum etwas gegen die Widersacher ausrichten. Am Ende haben wir tatsächlich lieber auf die Kämpfe verzichtet und den Fieslingen stattdessen Geld angeboten, damit wir unbeschadet weiterreisen konnten. Da die Kämpfe das zweite wichtige Element von *Bounty Train* sind, müssen wir sagen, dass dies sich ziemlich stark auf den Spielspaß auswirkt.

Abzüge in der B-Note

Auch sonst ist *Bounty Train* nicht ohne Fehl und Tadel. Wie bereits angesprochen, lässt die Benutzeroberfläche viel zu wünschen übrig. Durch Designfehler kommt es sogar mal vor, dass wichtige Buttons oder gar Charaktere durch Info-Screens überdeckt sind und die Bedienung nicht gerade leicht fällt. Zudem gibt es die Balancing-Probleme nicht nur bei den Kämpfen, sondern – was noch viel störender ist – bei unserem Ansehen in den Städten. Mit der Zeit verlieren wir fast automatisch Beliebtheitspunkte in den Siedlungen und können ab einem bestimmten Wert auch nichts mehr dagegen tun. So kann es vorkommen, dass man im späteren Spielverlauf nur noch eine Handvoll Städte besuchen kann, ohne dass man für mehrere Tage verhaftet wird. Das ist ziemlich ärgerlich, zumal die Entwickler rund zwei Jahre durch die Early-Access-Phase Zeit hatten, genau solche Designfehler zu kaschieren. So ist *Bounty Train* leider nur ein durchschnittliches Spiel, das in keiner Disziplin so recht überzeugt. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Die Idee ist kreativ, die Umsetzung leider nicht optimal.“

Auf die Idee muss man erst einmal kommen: ein *FTL*-ähnliches Spiel in den Wilden Westen zu verfrachten! Leider musste ich aber beim Test feststellen, dass eine der wichtigsten Komponenten für eine Überlebenssimulation bei *Bounty Train* nicht gerade gut umgesetzt wurde: die Kämpfe. Das ist ärgerlich, denn wenn die Gefechte in so einem Spiel eher zu einer Tortur werden, geht der Spielspaß schnell flöten. Da zudem das Wirtschaftssystem trotz einiger guter Ideen eher oberflächlich bleibt, bietet mir das Spiel zu wenig, sodass meine Motivation rapide sinkt. Vielleicht wäre es am Ende besser gewesen, wenn die Entwickler doch lieber eine reine Wirtschaftssimulation aus *Bounty Train* gemacht hätten? Ein Unternehmen mit mehreren Dampfloks zu führen wäre mir tatsächlich lieber gewesen. So kann ich den Titel nur großen Western-Fans mit einem Faible für die Eisenbahn ans Herz legen, die obendrein über so einige Design-Fehler hinwegsehen können.

PRO UND CONTRA

- ✚ Kreatives Konzept in einem unverbrauchten Setting
- ✚ Ereignisse des Bürgerkrieges beeinflussen die Wirtschaft
- ✚ Große und historisch akkurate Auswahl an Dampfloks
- ✚ Kampagne dient am Anfang als ein gelungenes Tutorial
- ➖ Kampfsystem ist sehr simpel und trotzdem nicht gut balanciert
- ➖ Wirtschaftssystem bietet zu wenig Tiefgang (zum Beispiel keine Produktionsketten)
- ➖ Allgemein viele Balancing-Schwächen sowie -Probleme trotz langer Early-Access-Phase
- ➖ Benutzeroberfläche hat viele kleine Macken, die den Spielfluss stören
- ➖ Keine Sprachausgabe und Hintergrundmusik auf Dauer eher nervig

WERTUNG **68**

Bei Händlern kauft ihr euch Vorteile, die gelten, bis ihr das Zeitliche segnet. Perks hingegen, die ihr vor dem Level-Start anlegt, bleiben bestehen.

Genre: Action
Entwickler: Tribute Games
Publisher: Tribute Games
Erscheinungsdatum: 18. April 2017
Preis: ca. € 14,-
USK: nicht geprüft

Flinthook

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Katharina Reuß

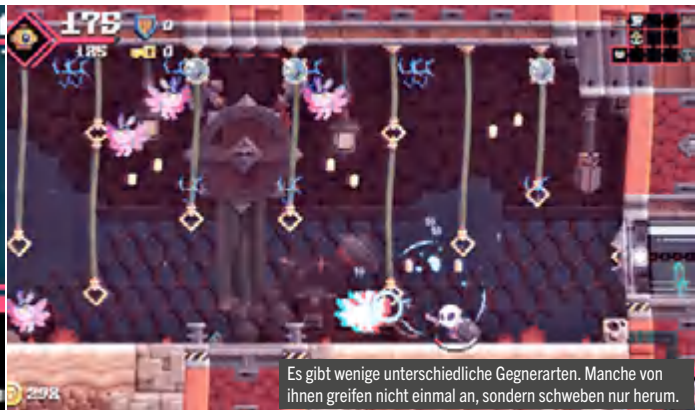
Achtung, ihr anspruchsvollen Indie-Fans da draußen: Dieses Spiel ist hübsch, hat aber einen Haken.

Freunde anspruchsvoller Indie-Games hatten in den letzten Jahren viel Vergnügen mit Titeln wie *Rogue Legacy, Enter the Gungeon, Nuclear Throne, Spelunky* oder *The Binding of Isaac*. *Flinthook* möchte gerne in die gleiche Kerbe schlagen und punktet zunächst mit einem frischen Space-Piraten-Setting und detailverliebter Pixeloptik. Nach wenigen Stunden Weltraumaufenthalt zeigt sich jedoch, dass *Flinthook* ein deutlich besseres Spiel geworden wäre, wenn Tribute Games auf Rogue-like-Features verzichtet und stattdessen auf lineare Action gesetzt hätte.

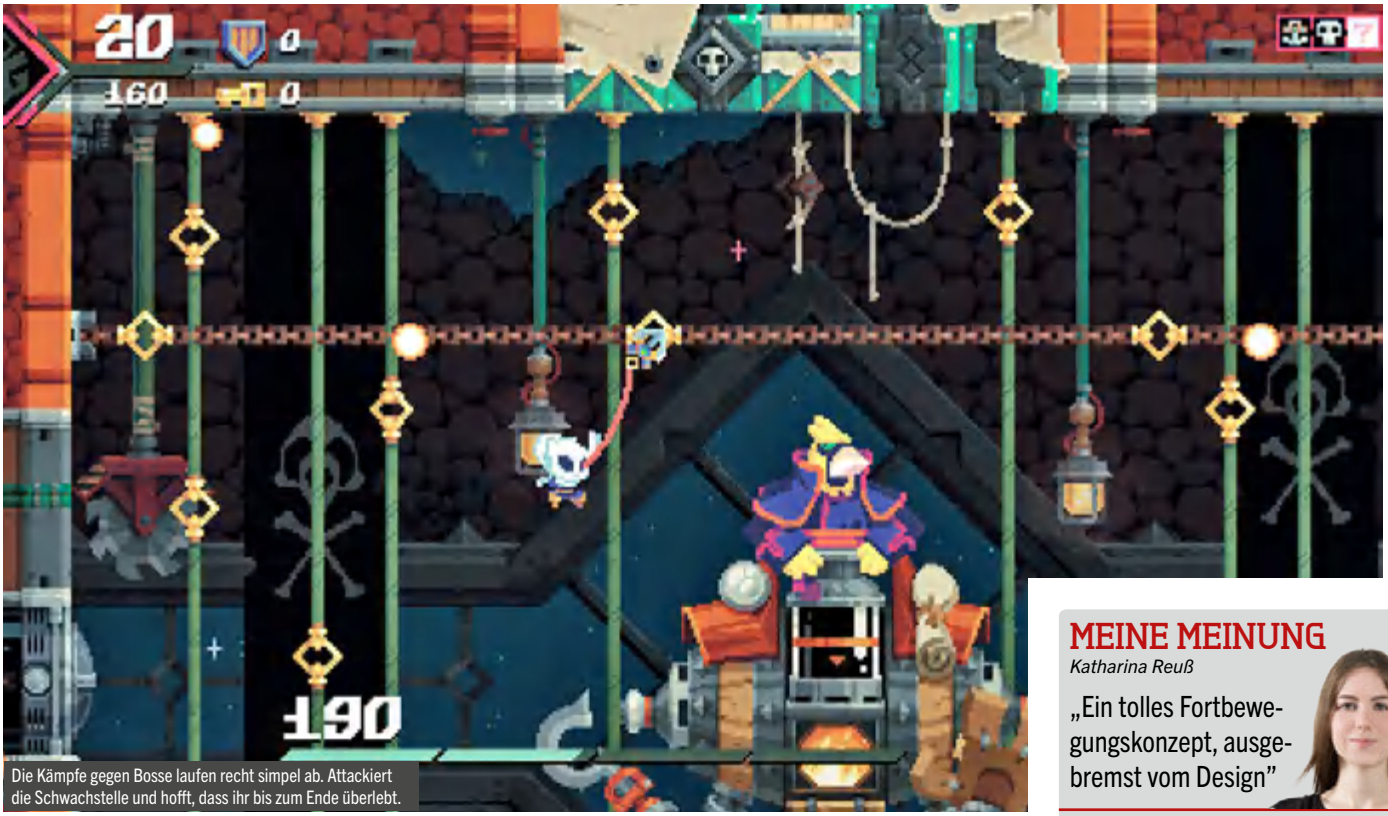
Auf zur Kaperfahrt

Als kleiner Captain Flinthook kapert ihr diverse Space-Piratenschiffe, um deren Schätze zu plündern. Geisteredelsteine sind stets in der letzten Truhe am Ende des zufällig generierten Schiffes zu finden. Wenn ihr eine bestimmte Menge davon gesammelt habt, versucht ihr euch an einem Boss. Die Räume auf dem Weg zum Reichtum sind entweder Shops, also interaktive Bereiche mit NPCs, Geschicklichkeitsherausforderungen oder Kampfarenen. Bei allen Aufgaben helfen Flinthook zwei Gimmicks: der Enterhaken und der Stoppuhrgürtel. Zu Fuß bewegt ihr euch träge, wenn ihr aber den Greifhaken nutzt, katapultiert ihr euch fix durch die Gegend. Die Verlangsamungsmechanik ist so rasch aufgeladen, dass man verschwenderisch mit ihr umgehen kann. Behält man diesen Vorteil im Hinterkopf, stellen die Schießereien keine Herausforderung dar. Ganz anders die Geschicklichkeitsräume: Durch die überladene Optik erkennt man teilweise nicht, wo Messer aus dem Boden kommen und stachelige Kugeln hängen. Die Unübersichtlichkeit erstreckt sich auf das Menü, das mit schlecht lesbaren Pixeltexten und vagen Abbildungen die Nutzung erschwert.

Wo ist was? Die Perks werden unübersichtlich seitlich scrollend präsentiert. Es dauert, bis man findet, was man sucht.



Es gibt wenige unterschiedliche Gegnerarten. Manche von ihnen greifen nicht einmal an, sondern schweben nur herum.



Die Kämpfe gegen Bosse laufen recht simpel ab. Attackiert die Schwachstelle und hofft, dass ihr bis zum Ende überlebt.

Klar Schiff machen

Zwar kann man Captain Flinthook mit Perks stärken und diverse Gefahren so besser bewältigen, das Sammeln der erforderlichen Währung und der Talente dauert jedoch sehr lange, sodass sich *Flinthook* an manchen Stellen ähnlich grindlastig anfühlt wie ein Asia-MMO. Einen Nutzen für ungeschickte, aber hartnäckige Spieler hat das immerhin: Kauft ihr euch genug Gesundheitserweiterungen, werdet ihr irgendwann zwangsläufig als Sieger aus den Piratenschiffen herausgehen. Dafür mangelt es *Flinthook* an Items, die das Spielgeschehen grundlegend aufmischen. Ihr tragt stets nur euren Blaster bei euch, als einzige Abwechslung steht eure Subwaffe bereit. Das sind etwa Bomben, schwebende Schädel oder kurze Unverwundbarkeit. Da diese Objekte jedoch selten sind, haben sie dementsprechend wenig Einfluss auf einen Großteil des Abenteuers. Die Objekte, die ihr in Shops kaufen könnt, heilen euch oder verschaffen magere Boni. Es gibt zudem keinen Weg, mehr Risiko auf sich zu nehmen, um dann schneller zum Boss vorzudringen. Innenräume unterschiedlicher Schiffe sehen sich sehr ähnlich, die Menge von Feindarten ist überschaubar.

Über die Planke

Dabei funktioniert die Mechanik mit Greifhaken und Stoppuhr gut, das Herumschwingen und Ballern gestaltet sich über Strecken hinweg ziemlich unterhaltsam. Die Luft ist jedoch sofort raus, wenn auf einen harmlosen Bereich ein sadistischer Fallenraum folgt, der wertvolle Lebensenergie kostet und den der Zufall dort platziert hat. Ein per Hand gebauter Parcours hätte einen besseren Spielfluss ohne unpassende Stolpersteine sichergestellt. Besonders ärgerlich ist, dass man gelegentlich Schaden nimmt, sobald man einen Raum betritt, weil etwa ein schwebender Stachelball direkt auf Captain Flinthook zufliegt.

Neben dem Erlegen der Bosse als Spielziel versucht das Indie-Game, den Konsumenten mit diversen Zusatz-Items bei der Stange zu halten. Mehr über die Hintergrundgeschichte erfährt man in den Bibliotheken. Sogenannte Relikte sind versteckte Items, die jedoch keinerlei Zweck haben. In täglichen und wöchentlichen Herausforderungen kämpft ihr um einen möglichst hohen Highscore. Das ist natürlich uninteressant für alle, die keine Punktjäger oder Perfektionisten sind.

Unser Fazit

Die Rogue-like-Elemente machen das Spiel nicht aufregender, sondern langweiliger. Dabei ist die Steuerung gut gelungen und die Fortbewegung macht Spaß, wenn man nicht wieder von einem nervigen Raum auf dem Weg zur Truhe ausgebremst wird. Im überfluteten Indie-Rogue-like-Pool wird *Flinthook* durch die Design-Fehler Probleme haben, sich über Wasser zu halten – wer es trotzdem ausprobieren will, wartet auf Rabattaktionen und stellt sich mental auf eine gewisse Menge Grinding ein. ❑

Die Stoppuhr macht die Kämpfe deutlich einfacher. Durch das schnelle Aufladen kann man deren Kraft inflationär einsetzen.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß

„Ein tolles Fortbewegungskonzept, ausgebremst vom Design"

Als Rogue-like-Liebhaber setzte ich mir *Flinthook* auf die Wunschliste in Steam, als Rogue-like-Liebhaber muss ich nun feststellen, dass *Flinthook* kein besonders guter Genrevertreter ist. Ich bin sicher, dass die an sich spaßige Mechanik in einem anderen Gewand besser zur Geltung gekommen wäre. Mir persönlich gefällt das Farbschema des Spiels übrigens gar nicht, die entsättigten Farben lassen alles kraftlos aussehen. Das ist jedoch eine Frage des Geschmackes und hat demnach keinen Einfluss auf die Wertung. Vielleicht hätte man auf diese Art aber für mehr Übersichtlichkeit sorgen können, etwa mit mehr Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Detaillierte Pixeloptik
- ⊞ Gute Steuerung (am besten mit Controller)
- ⊞ Treibende, wenn auch austauschbare Musik
- ⊞ Interessantes Setting
- ⊞ Fortbewegung per Greifhaken macht Spaß
- ⊞ Gute Synergie zwischen Stoppuhr und Greifhaken
- ⊞ Viele Perks zum Freischalten
- ⊟ Überladene Optik erschwert Übersicht
- ⊟ Relikte und Lore schlecht eingebunden
- ⊟ Auf Dauer monotoner Spielablauf
- ⊟ Grinding für gute Perks erforderlich
- ⊟ Unpraktische Menüs
- ⊟ Einige unfaire Räume
- ⊟ Wenig unterschiedliche Gegnerarten
- ⊟ Wartezeit beim Raumwechsel

WERTUNG **62**

The Surge verfrachtet das *Dark Souls*-Konzept in ein düsteres Sci-Fi-Setting und garniert das Ganze mit brutalen Nahkämpfen und interessantem Crafting-System.

The Surge

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 16. Mai 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18 Jahren

Von: Felix Schütz

Brutale Rollenspiel-Action aus Deutschland – ist *The Surge* mehr geworden als nur ein *Dark Souls* mit Sci-Fi-Setting?

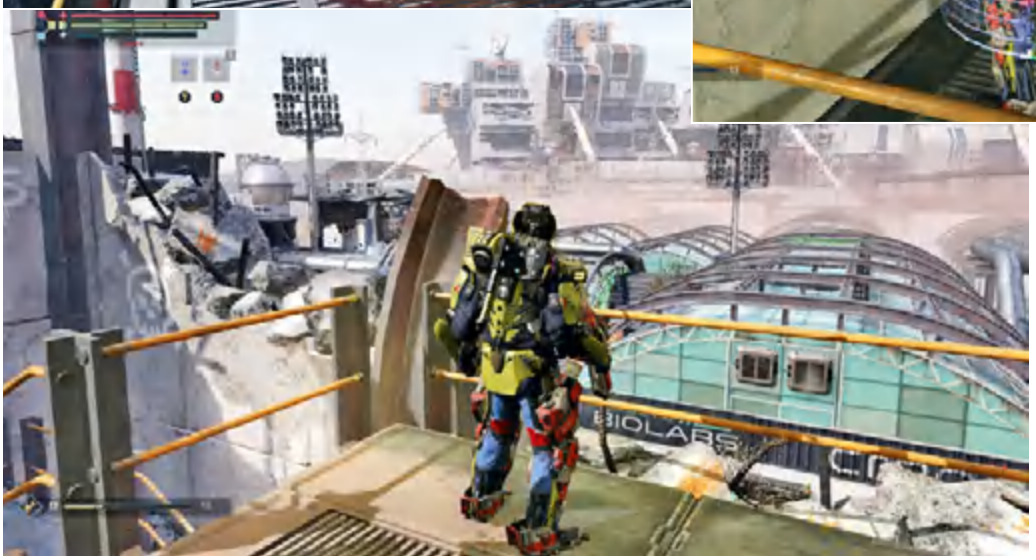
Deck 13 lässt nicht locker: Drei Jahre nach *Lords of the Fallen* bringen die Frankfurter (*Venetica*, *Jack Keane*) bereits ihr zweites „Souls-Like" auf den Markt. Diesmal allerdings ohne Fantasy-Welt, sondern mit einem dystopischen Sci-Fi-Setting, das die knackig-schwere Rollenspiel-Action in die nahe Zukunft verfrachtet. Eine gute Entscheidung, wie sich im Test zeigt, denn bereits das futuristische Szenario hebt *The Surge* wohltuend von der Konkurrenz ab!

Mensch trifft Maschine

In *The Surge* pfeift die gute alte Erde aus dem letzten Loch, nur noch der Megakonzern CREO kann die ökologische Katastrophe abwenden: Mithilfe modernster Erfindungen, die Mensch und Maschine verschmelzen lassen, wird in CREOs gigantischen Industriekomplexen fieberhaft daran gearbeitet, die Atmosphäre des Planeten wiederherzustellen. In einer dieser Fabriken heuert Warren an – ein Mann mit einem spannenden Geheimnis, das allerdings gleich zu Spielbeginn gelüftet wird und sich danach nie wieder bemerkbar macht: Wie schon in *Lords of the Fallen* gelingt es Deck 13 auch diesmal nicht, aus den guten Ansätzen einen wirklich interessanten Charakter zu schmieden. Stattdessen wird Warren schnell weitergeschoben und für die Action fit gemacht: In einem gut gerenderten Intro erhält er ein futuristisches Exo-Skelett, das ihm ungeahnte Kräfte verleiht. Doch noch bevor er seinen neuen Job antreten kann, bricht bei CREO die Hölle los: Warrens Kollegen wandeln sich zu ferngesteuerten Hightech-Zombies, lynchen die Reste der Belegschaft und übernehmen die Kontrolle über den riesigen Firmenkomplex. Ohne nähere Begründung beginnt Warren damit, den Grund für die Katastrophe herauszufinden und sich durch sechs umfangreiche Levels zu kämpfen.

Gleich nach dem Intro nimmt sich die Geschichte bereits deutlich zurück. Nur selten gibt es dann noch Dialogszenen mit wenigen, zumeist

In jedem Level gibt es lediglich eine Servicestation (Bild links), der einzige sichere Zufluchtsort für Warren. Alle Abkürzungen in einem Level führen hierher zurück. Nur in Servicestationen kann Warren mit gesammeltem Altmetall (gleichbedeutend mit Erfahrungspunkten) seinen Energielevel erhöhen, Implantate austauschen und (Bild rechts) neue Rüstungsteile für seine Exo-Rig herstellen.



◀ Fliegende Drohnen sind nervige Gegner, weil man sie mit Nahkampfwaffen oft nicht erreicht. Trotz des Sci-Fi-Settings bedient man in *The Surge* keinerlei Schusswaffen! Warren erhält im zweiten Level lediglich eine eigene Flugdrohne, die sich – genügend Energie vorausgesetzt – aus der Ferne auf Feinde hetzen lässt. Richtig eingesetzt, kann die Drohne sehr mächtig sein!

▶ Viele Türen sind zunächst verschlossen. Erst spät im Spielverlauf kann Warren zurückkehren und sie alle öffnen. Ohne Karte oder Hilfefunktionen muss man sich schlichtweg merken, an welche Orte man nochmal zurückkehren will.

▼ Die wenigen Außengebiete sehen sehr gut aus. Davon hätten wir gerne mehr gesehen! Leider spielt der Großteil von *The Surge* in Fabriken, Tunneln, Laboren und anderen Innenräumen, von denen einige schlicht zu dunkel ausfallen.

gut vertonten NPCs, die Warren in der Spielwelt antrifft und die ihm ein paar Nebenquests auftragen. Von denen hätten es sehr gerne mehr sein dürfen! Stattdessen verfrachtet Deck 13 viele Teile der Handlung lieber in die Umgebungen: Videobildschirme erläutern die Geschichte von CREO in (nerviger) Endlosschleife, während sammelbare Audiologs langsam die grausamen Geheimnisse der Firma aufdecken. Mit der Zeit setzt sich so eine solide Sci-Fi-Story zusammen, die ihre großes Potenzial aber nie voll ausschöpft und in ein kryptisches Finale mündet, das bewusst einige Fragen offen lässt – vielleicht als Grundlage für einen möglichen Nachfolger?

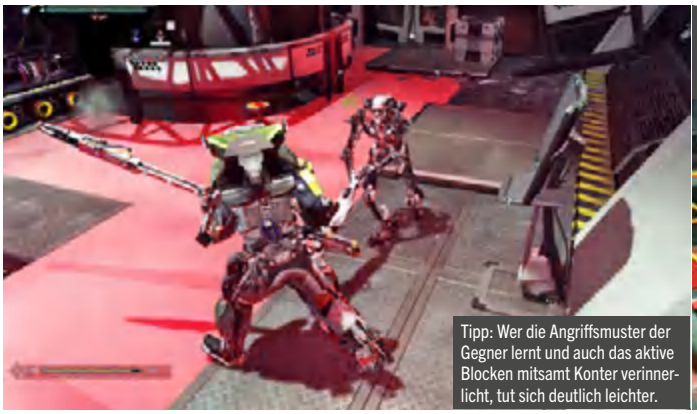
Leveldesign voller Abkürzungen

Während der 30 bis 40 Spielstunden bereist Warren stillgelegte Fabriken, Labore, Werkstätten, Versorgungstunnel, Tankstationen, Sicherheitszonen und die edlen Büros der CREO-Firmenleitung, in denen glänzende Holzböden und sanfte Klaviermusik im krassen Kontrast zum übrigen Stil stehen: Die meisten Umgebungen von *The Surge* bestehen nämlich aus Beton und Stahl, nur sehr selten lässt sich dazwischen etwas Vegetation blicken. Allzu abwechslungsreich fallen die Levels darum nicht aus, stimmungsvoll sind sie aber trotzdem!

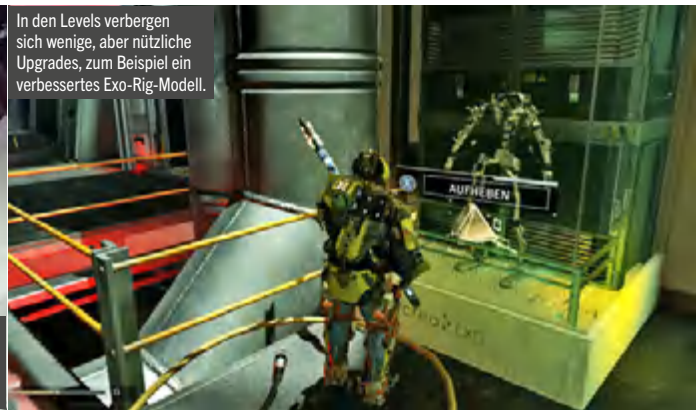
Die umfangreichen Areale sind durch viele Abkürzungen und Geheimgänge verbunden, die Warren stets zu einer Servicestation zurückführen, seinem einzigen sicheren Rückzugsort in jedem Level. Wer die Augen offen hält, entdeckt zig Aufzüge und Wartungstunnel, welche die Firmenbereiche verbinden. Obendrein sind massig kleine Belohnungen in Form von Implantaten, Ressourcen und Story-Schnipseln in den Umgebungen verborgen, das motiviert! Allerdings sorgen die ähnlichen, teils sehr dunklen Levelabschnitte und Wartungsschächte dafür, dass man sich vorzüglich verlaufen kann. Zumal Warren ab und zu auch in alte Levels zurückreisen muss! Spielerführung gibt es nur in Form von Notizen an den Wänden oder Hinweisschildern – wer Hilfseinblendungen, eine Karte oder Questmarker erwartet, dürfte schnell verloren gehen. Guter Orientierungssinn ist gefragt!

Brutal und schwer

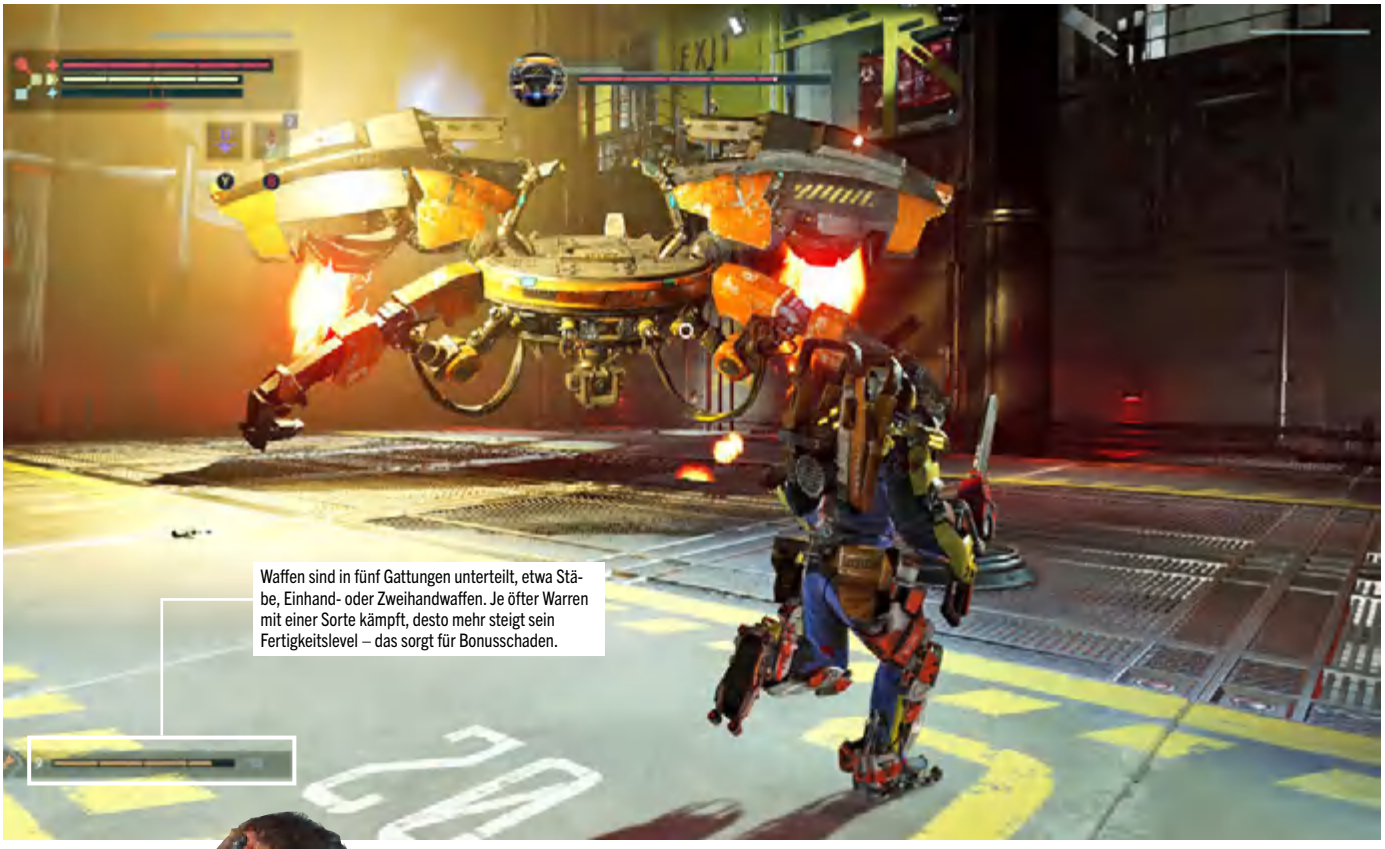
Die Levels sind vollgestopft mit Gegnern, die Warren oft in dunklen Ecken auflauern, nur um sich mit einer wilden Kampfbewegung auf ihn zu stürzen. Allzu vielfältig und originell sind die Feinde zwar nicht, doch das Design geht in Ordnung – meistens tritt man gegen zombiehaft schlurfende, aggressive Mensch-Maschinen an, die genau wie Warren mit futuristischen Industriewerkzeugen bewaffnet sind. Ab und zu



Tipp: Wer die Angriffsmuster der Gegner lernt und auch das aktive Blocken mitsamt Konter verinnerlicht, tut sich deutlich leichter.



In den Levels verbergen sich wenige, aber nützliche Upgrades, zum Beispiel ein verbessertes Exo-Rig-Modell.



Waffen sind in fünf Gattungen unterteilt, etwa Stäbe, Einhand- oder Zweihandwaffen. Je öfter Warren mit einer Sorte kämpft, desto mehr steigt sein Fertigkeitslevel – das sorgt für Bonusschaden.

gesellen sich auch Drohnen, mechanische „Wachhunde“ und andere Stahlbestien dazu. Sie alle zerlegt Warren grundsätzlich im Nahkampf, denn klassische Schusswaffen gibt es nicht in *The Surge*.

Toll animiert und wunderbar wuchtig mäht sich Warren durch die Gegnerhorden, teilt brutal mit futuristischen Kolben, Stäben, Äxten und messerscharfen Armklingen aus. Horizontale und vertikale Schlagbewegungen verbinden sich zu geschmeidigen Kombos, die den Gegnern kaum Luft zum Atmen lassen. Stures Tastenhämmern allein führt aber nicht weit, denn viele Widersacher verlangen eigene Taktiken: Ein Wachmann vom Sicherheitsdienst feuert beispielsweise zunächst einen Betäubungspfeil auf Warren ab und stürzt sich gleich danach mit einem tödlichen Speerangriff auf sein Opfer – hier muss man in Bewegung bleiben! Gegen andere Feinde, die mit gefährlichen Armklingen auf uns zurasen, ist es dagegen ratsam, im richtigen Moment zu blocken und einen schnellen Konter folgen zu lassen. Solche Angriffsmuster der Gegner zu kennen, ist überlebenswichtig, denn oft kippt Warren schon nach wenigen Treffern aus den Latschen! Dann verliert er sein gesammeltes Altmetall (gleichbedeutend mit Erfahrungspunkten) und muss sich erneut durch den Level prügeln, während alle Gegner wieder an ihre alten Positionen zurückkehren. Das sorgt meistens für Hochspannung und selten, wenn’s ganz schlecht läuft, durchaus mal für Frust.

Nicht ohne meine Drohne!

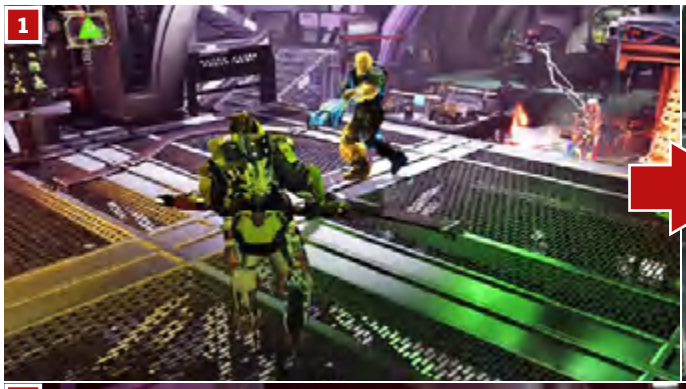
Im Kampf muss man stets Warrens Ausdaueranzeige im Blick haben, außerdem füllen erfolgreiche Treffer eine blaue Energieleiste auf. Hat er so genügend Kraft getankt, kann

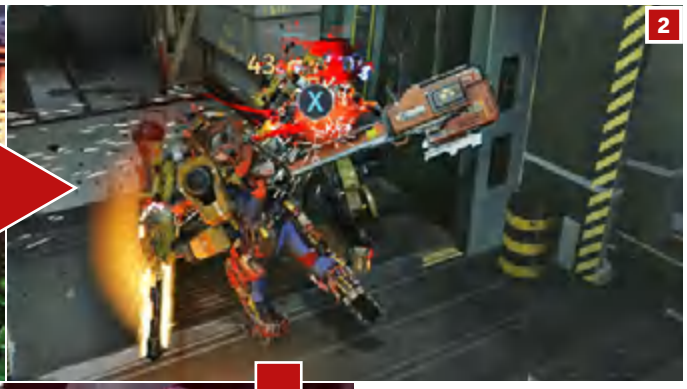
Alle Gegner haben mehrere Angriffsmuster. Dieser Roboter schießt mit einem Laser, Warren muss also in Bewegung bleiben.

Mensch trifft Maschine

Warren wird im gerenderten Intro mit einem futuristischen Exo-Skelett ausgestattet, dass es ihm erlaubt, schwere Industriewerkzeuge wie Waffen zu schwingen.

ABTRENNEN UND EINPACKEN: SO HÄNGEN KÄMPFE UND CRAFTING ZUSAMMEN





1. Mit dem Mausrad oder dem rechten Analogstick des Gamepads wählen wir das Körperteil eines Gegners aus. Blaue Partien sind ungeschützt und verwundbar. Gelbe dagegen sind gepanzert – eine taktische Entscheidung!

2. Hat Warren genug Schaden ausgeteilt und Energie aufgebaut, kann er Gegner in einem brutalen Finishing-Move erledigen. Dazu wird über dem Widersacher die Taste eingeblendet, die sich zum Glück nie ändert. Trotzdem muss man schnell reagieren, denn die Feinde können nach wie vor Gegenangriffe starten.

3. Hat Warren das ausgewählte Körperteil mitsamt Rüstung in einer blutigen Animation abgetrennt, besteht die Chance, dass er dadurch einen Bauplan erhält. Damit kann er den erbeuteten Körperpanzer nachbauen und für seine eigene Exo-Rig verwenden. Wer mag, kann die schicken Zeitlupen-Animationen übrigens auch reduzieren oder abschalten.

Warren verschiedene Vorteile nutzen, was den Kämpfen etwas taktische Tiefe verleiht. Beispielsweise lassen sich mit Energie bestimmte Implantate verwenden, die Warrens Lebenspunkte auffüllen oder ihm mehr Angriffskraft verpassen. Alternativ kann er aber auch eine kleine Flugdrohne herbeirufen, die Feinde unter Beschuss nimmt, ihn mit einem Schutzschild bedeckt oder – unser absoluter Favorit! – den Feind mit einer kräftigen Ramm-Attacke von den Füßen fegt. Zwar kann man das Spiel auch fast ohne Drohneneinsatz bestreiten, doch spätestens in der zweiten Spielhälfte wussten wir die kleinen Roboterhelfer wirklich zu schätzen!

Frisch Gehacktes

Die interessanteste Neuerung des Kampfsystems besteht aber darin, bestimmte Körperpartien des Gegners mithilfe des rechten Analogsticks oder Mausrads anzuvisieren. So kann man ganz gezielt eine ungeschützte Stelle für Bonusschaden attackieren – oder aber man beackert stattdessen einen gepanzerten Körperteil des Feindes. Eine wichtige Entscheidung, denn wenn Warren gepanzerte Partien angreift, kann er das Körperteil in einer brutalen Zeitlupenattacke abschlagen, in der das Pixelblut nur so spritzt! Dafür erhält Warren dann einen Bauplan, den er an einer Servicestation nutzen kann, um sich eigene Kampfausrüstung herzustellen. Ein simples, intuitives System, das auch nach vielen Stunden nicht langweilig wird!

Grinden zum Erfolg

Wer alle sechs Rüstungsteile eines Sets vollständig hat, erhält einen speziellen Bonus, etwa höhere Ausdauerregeneration – damit unterstützen die Sets unterschiedliche Spielstile. Und da sich alle Rüstungen sowie Waffen in mehreren Rängen aufstufen lassen, bleiben sie bis Spielende relevant. Allerdings kann es eine Weile dauern, bis man alle Baupläne sowie die notwendigen Ressourcen zusammen hat, um Warren bestmöglich auszustatten – das bedeutet, dass man mitunter viel Zeit damit verbringt, die gleichen Gegenden immer wieder abzugrasen und die Feinde so lange zu verprügeln, bis man genügend Handwerksmaterial beisammen hat. Das Gute daran: Genre-Profis können darauf verzichten und sich auch mit schlechter Ausrüstung zügig durchs Abenteuer mähen. Normalspieler dagegen „grinden" einfach so lange, bis ihre Ausrüstung stark genug ist, um mit dem rapide ansteigenden Schwierigkeitsgrad mithalten zu können.

Schlecht erklärt

Schade: Anders als in *Dark Souls* oder im PS4-exklusiven *Bloodborne* werden die wenigen Statuswerte und Attribute nie richtig im Spiel

Für jeden Feind gibt's eine passende Taktik. Roboterhunde erledigen wir am besten mit dem Speer.

Um bestimmte Konsolen zu überladen, muss Warren den Level seiner Exo-Rig erhöhen.

Dank seiner Exo-Rig schwingt Warren sogar derart riesige Industriehämmer. Die flüssigen Animationen vermitteln dabei wunderbar ein Gefühl von Gewicht.

erläutert. Wer zum Beispiel wissen will, wie die Waffenskalierung berechnet wird oder welche Vorteile ein hoher Stabilitätswert bringt, der muss sich im Internet nach Antworten umsehen. Auch dass es von Vorteil sein kann, viel Altmetall mit sich herumzuschleppen, anstatt es sicher in der Servicestation zu deponieren, wo Warren es nicht mehr verlieren kann, erklärt das Spiel nicht mal ansatzweise.

Flexibel dank Implantaten

Clever und durchdacht wirkt dagegen die Charakterentwicklung: Wenn Warren sein gesammeltes Altmetall zum Aufleveln verwendet, verändern sich zwar nicht seine Statuswerte, doch dafür schaltet er mit der Zeit neue Slots für Implantate frei. Sie sind die wichtigsten Bausteine für Warrens Build und können beliebig ausgetauscht werden! Vor Bosskämpfen empfiehlt es sich beispielsweise, besonders viele Implantate einzusetzen, welche die Lebenspunkte erhöhen, extra viele Heilspritzen liefern oder Warrens Ausdauerleiste erweitern. Das erhöht die Überlebenschancen deutlich und macht viele Kämpfe spürbar leichter.

Wenige Bosse, aber New Game Plus

Leider liefert *The Surge* gerade mal fünf richtige Bossgefechte, da hat selbst *Lords of The Fallen* mehr geboten! Immerhin: Manche der dicken Brocken in *The Surge* sind klasse designt, schön kurzweilig und eindrucksvoll in Szene gesetzt. Und natürlich muss man die Bewegungsabläufe der riesigen Kampfmaschinen studieren und blitzschnelle Reaktionen hinlegen, um eine Chance zu haben! Solange man das aber beherzigt und die richtigen Implantate dabei hat, sind die meisten Stahlkolosse nach ein paar Anläufen gut zu schaffen – einzig der dritte Boss hat uns mehr Nerven gekostet, als uns lieb war. Und liegt der Endboss am Boden, ist das Spiel noch nicht vorbei: Einen Mehrspielermodus gibt's zwar nicht, doch dafür lockt *The Surge* nach dem Durchspielen zumindest mit einem New-Game-Plus-Modus, in dem wir auf härtere Gegner treffen und Warrens Ausrüstung weiter aufleveln – das motiviert zum Weiterspielen.

Gute Steuerung mit Mängeln

Auch mit Maus und Tastatur steuert sich Warren präzise durch die Gefechte, die meisten Tasten lassen

▲ Die Spielwelt ist vollgestopft mit versteckten Implantaten und Ressourcen. Sorgfältiges Erkunden zahlt sich aus!

▶ Durch das simple, aber durchdachte Implantat-System können wir unseren Build blitzschnell ändern. Zum Beispiel empfiehlt es sich, vor Bosskämpfen besonders solche Implantate mitzunehmen, die für Heilung, Ausdauer und Lebenskraft zuständig sind.

Der dritte Boss ist klasse inszeniert, fällt aber deutlich schwerer aus als die übrigen dicken Brocken.

Warren trifft nur sehr wenige NPCs, die ihm Nebenquests auftragen. Davon hätten es gerne mehr sein dürfen!

Die Effekte sind durchweg schick geraten. Wer mag, kann die Schadenszahlen (Bildmitte) ausblenden.

sich frei belegen. Einzig das Ducken und Springen bei gedrückter Blocken-Taste fällt unintuitiv aus. Trotzdem hat das Gamepad die Nase vorn, damit gehen die Kämpfe flüssiger von der Hand. In jedem Fall verbesserungswürdig: Gelegentlich reagiert die Zielaufschaltung ungenau und auch die Kameraführung sorgt in engen Gängen oft dafür, dass die Übersicht leidet – idealerweise lockt man sich Feinde darum an Orte, an denen man mehr Beinfreiheit hat und den Feind bequem anvisieren kann.

Technik, Bugs und Kopierschutz

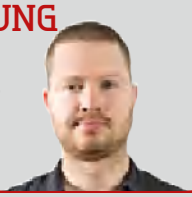
Technisch liefert die PC-Version ein gutes Bild, *The Surge* glänzt besonders hier mit scharfen Texturen, stimmungsvoller Beleuchtung, weichen Animationen und schicken Partikeleffekten. Dank höherer Framerate spielt sich die PC-Version etwas flüssiger und angenehmer als die Konsolenfassungen. Einzig die PS4-Pro-Version kann da noch mithalten. Ärgerlich dagegen auf allen Plattformen: Gelegentlich zeigten sich im Test kleinere KI-Aussetzer, dann reagierten Feinde nicht auf Angriffe oder verhakten sich der Umgebung. Auch ein unschöner Bug, der die Ausrüstung im New Game Plus betrifft, trat bei uns auf. Immerhin will Deck 13 das Problem aber in Kürze mit einem Patch beheben.

The Surge ist ab 18 Jahren freigegeben und ungeschnitten. Die PC-Version muss über Steam aktiviert werden, auf den umstrittenen Denuvo-Kopierschutz, der bei *Lords of the Fallen* zum Einsatz kam, hat Deck 13 diesmal verzichtet. ❑

Wer viel grindet und fleißig seine Rüstung verbessert, kann schon beim ersten Spieldurchgang einen hohen Level inklusive Mark-5-Ausrüstung erreichen. Im New Game Plus winken dann noch höhere Crafting-Stufen.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



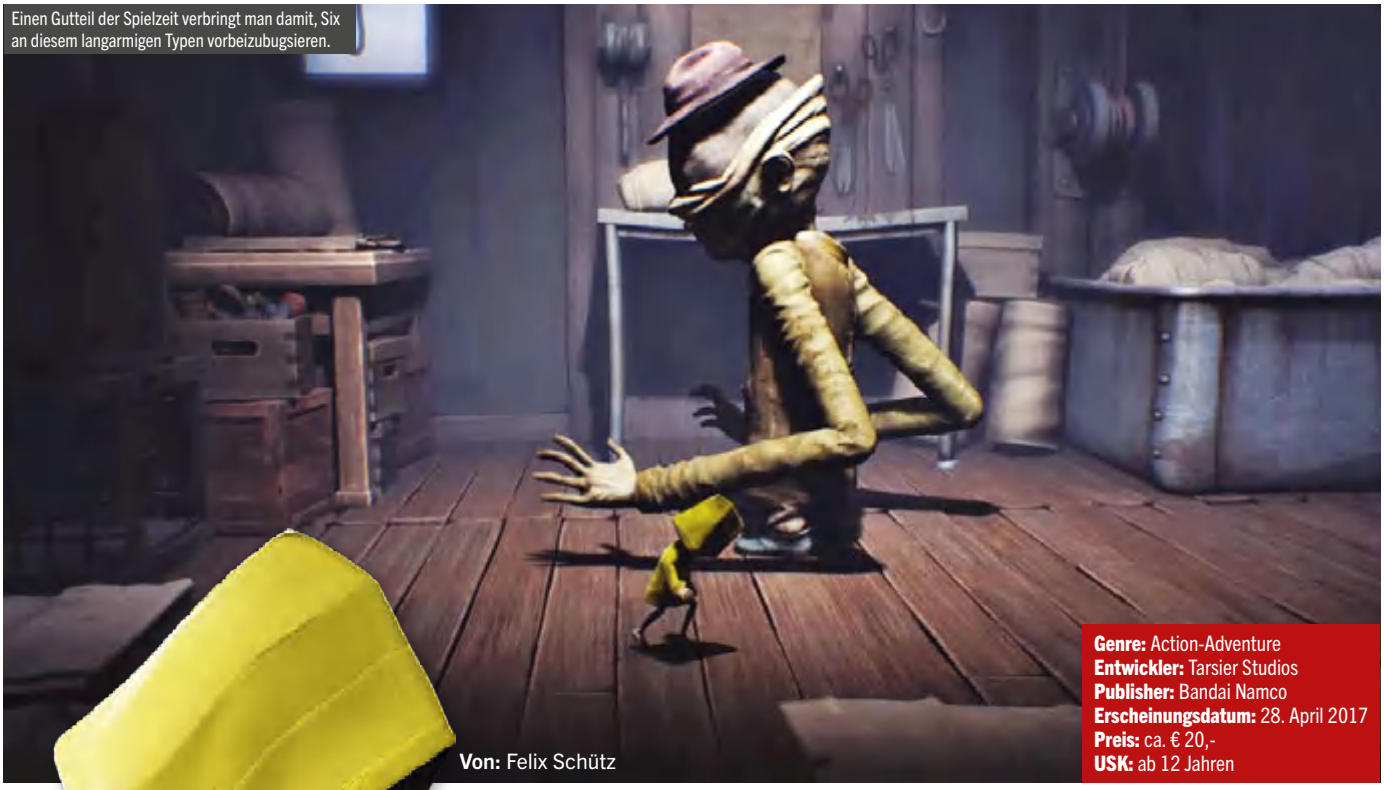
„Deftig-gute Sci-Fi-Action mit starkem Kampfsystem."

Obwohl *The Surge* viele Gemeinsamkeiten mit *Lords of the Fallen* hat, gefällt mir dieser Sci-Fi-Horror-Trip deutlich besser! Das verdankt das Spiel nicht nur dem guten Kampfsystem, sondern vor allem dem Crafting, das clever mit den Gefechten und der Charakterentwicklung verzahnt wurde. Alles in allem habe ich zwar sehr viel Zeit mit „grinden" verbracht, doch das hat sich gelohnt: Ich war bis zum Schluss motiviert, meine Ausrüstung zu verbessern und fleißig Altmetall zu sammeln, um Warrens Exo-Rig aufzuleveln! Das entschädigt auch für einige Frustmomente, hervorgerufen durch so manchen unfair platzierten Gegner oder eine Kamera, die besonders in den engen, dunklen Abschnitten nicht immer den richtigen Blickwinkel findet. Bei der Story geht Deck 13 zwar in die richtige Richtung, allerdings haben die Entwickler erneut zu sehr an Charakteren und Quests gespart! Für einen Nachfolger dürfen es auch deutlich mehr Gegnertypen und Bosse sein, denn hier hat *The Surge* einfach weniger zu bieten als die Konkurrenz. Für einen Award reicht es darum noch nicht – eine deutliche Steigerung gegenüber *Lords of the Fallen* ist *The Surge* aber allemal!

PRO UND CONTRA

- ✚ Starkes Nahkampfsystem mit leicht taktischem Einschlag
- ✚ Motivierende Jagd nach Erfahrung und neuen Rüstungsteilen
- ✚ Geschmeidige Animationen
- ✚ Verschachteltes Leveldesign
- ✚ Simples, cleveres Implantat-System
- ✚ 30 bis 40 Stunden Umfang
- ✚ Gute Effekte, schöne Beleuchtung
- ➖ Blasser Held und relativ dünne Story
- ➖ Kamera in engen Gängen überfordert
- ➖ Wenige Gegnertypen, nur fünf Bosse
- ➖ Teils sehr dunkle Levelabschnitte
- ➖ Manche Elemente schlecht erklärt
- ➖ Einige KI-Aussetzer

WERTUNG **80**



Einen Gutteil der Spielzeit verbringt man damit, Six an diesem langarmigen Typen vorbeizubugsieren.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 28. April 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Felix Schütz

Little Nightmares

Kindheitsängste zum Nachspielen – kann das Spaß machen?

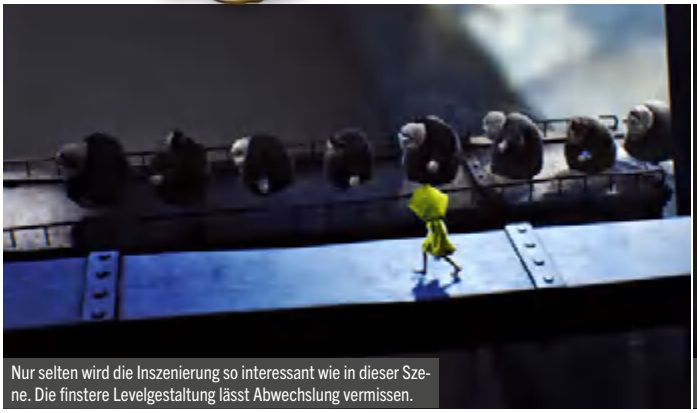
Die großen Vorbilder von *Little Nightmares* braucht man gar nicht lange zu suchen: Wie schon *Limbo* oder *Inside* versteht sich auch dieses Spiel als physikbasierter Puzzle-Plattformer, in dem wir ein kleines Kind durch eine surreale, lebensfeindliche Umgebung begleiten. Allerdings schöpft *Little Nightmares* sein düsteres Design aus einer ganz eigenen, spannenden Grundidee: Die schwedischen Entwickler Tarsier Studios versuchen mit ihrem ersten gänzlich eigenen Werk, verschiedenste Kindheitsängste in ein Spiel zu gießen, das für Unbehagen und Abscheu sorgt – und zwar ohne sich dabei in übermäßigen Splatter- und Ekelszenen zu verlieren. Das ist atmosphärisch richtig gut gelungen! Doch leider leistet sich *Little Nightmares* auch ein paar deutliche Gameplay-Schnitzer.

Ein Kind trotz seinem Albtraum

Die Heldin des Spiels hört auf den Namen Six, ein stummes Mädchen, das nur einen gelben Regenmantel und ein Feuerzeug bei sich trägt. Six versucht, aus dem Schlund zu entkommen, ein grauenvolles Schiff, in dem Kinder von unheimlichen Erwachsenen festgehalten werden. Ihr Weg führt sie durch fünf albtraumhafte Kapitel, in denen sie unter anderem ein trostloses Gefängnis, die grotesk überdimensionierte Behausung eines Puppenmachers und eine abscheuliche Küche voller Fleischabfälle durchqueren muss. Die Levels sind stockfinster und stimmungsvoll, bieten aber nicht genug Abwechslung: Im Gegensatz zu *Inside* oder *Unravel*, die alle paar Minuten mit frischen Ideen überraschen, wiederholen sich hier viele der düsteren Umgebungsgrafiken. Vor allem an den metallisch-öden Innenräumen, die sich durch das gesamte Abenteuer ziehen, hat man sich schnell sattgesehen.

Rätseln mit Hindernissen

Aber auch spielerisch tritt *Little Nightmares* etwas auf der Stelle – trotz der knappen Spielzeit von



Nur selten wird die Inszenierung so interessant wie in dieser Szene. Die finstere Levelgestaltung lässt Abwechslung vermissen.

In der Küche muss Six diesen grässlich deformierten Köchen ausweichen – anfangs spannend, nach einer Weile aber auch etwas nervig.

In diesem Raum mit den überdimensionierten Möbeln lösen wir ein simples, aber gut gemachtes Geschicklichkeitspuzzle. Davon hätten wir gern mehr gesehen!

etwa vier Stunden. Six hat zwar keine speziellen Fähigkeiten, kann aber zumindest springen, klettern, die Umgebung mit einem Feuerzeug beleuchten und kleine Gegenstände benutzen. Das einzig Besondere an unserer Heldin: Im Vergleich zu ihrer Umwelt ist Six geradezu winzig klein! Für sie können Kühlschränke als Klettergerüst dienen, aus Schrankschubladen werden Leitern und Türklinken schweben in unerreichbarer Höhe. Dieser Umstand kommt in vielen physikbasierten Puzzles zum Einsatz: In einer Szene müssen wir beispielsweise mittels Fleischwolf eine Wurstkette herstellen, an der sich Six zum Ausgang entlanghangelt. Von solchen Ideen hätten wir gerne mehr gesehen! Doch oft muss Six einfach nur über Kisten klettern und Schlüssel sammeln, um damit Türen aufzuschließen, das wirkt auf Dauer etwas einfallslos – spielerisch schöpft *Little Nightmares* sein Potenzial einfach nicht aus.

Zumal einige Geschicklichkeitsaufgaben aufgrund der etwas ungenauen Steuerung und teils unvorteilhaft gewählten Kameraperspektiven mehr Nerven kosten als sie eigentlich müssten: *Little Nightmares* ist nämlich kein 2D-Plattformer, sondern spielt komplett in 3D-Umgebungen – wir steuern Six also nicht nur seitwärts, sondern auch in der Tiefe des Raumes. Das klappt zwar meistens gut, sorgt in manchen Fällen aber dafür, dass wir von einer Plattform runterfallen oder von einem Gegner erwischt werden, einfach weil die Kamera nicht immer im optimalen Winkel auf das Geschehen blickt.

Fast ein Schleichspiel

Wenn man nicht gerade Umgebungspuzzles löst, ist man vor allem damit beschäftigt, den „Bewohnern“ des Schiffs auszuweichen. Darunter etwa ein blinder Kerl mit Hut, der Six mit seinen scheußlich langen Armen durch die Levels verfolgt und sie aus Verstecken herauszerrt. An anderer Stelle muss sich Six an den aufgedunsenen Schiffsköchen vorbeischleichen und dabei keinen Laut von sich geben. Wer Stealth nicht ausstehen kann, sei gewarnt: In *Little Nightmares* wimmelt es nur so von Schleich- und Verfolgungsszenen! Manche davon sind auch tatsächlich hochspannend geraten und treiben den Puls ordentlich in die Höhe. Allerdings fallen einige auch unnötig nervig aus: Viel zu oft wird man von Gegnern entdeckt, ohne genau zu wissen, was man eigentlich falsch gemacht hat. Oder man erkennt zunächst nicht, welche Aufgabe man in dem Raum zu erledigen hat und probiert einfach drauflos – Six läuft so ein ums andere Mal in ihr Verderben. Umso nerviger, dass viele Checkpoints schlecht gesetzt sind, wodurch man immer wieder mal gezwungen ist, nach einem Bildschirmtod einen Spielabschnitt zu wiederholen, den man eigentlich schon abgehakt hat.

Schreck lass nach: Aus dem Nichts tauchen diese Hände auf. *Little Nightmares* hat auch spannende Momente!

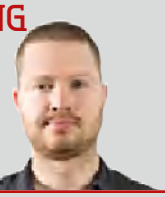
Dichte, albtraumhafte Atmosphäre

Grafisch ist *Little Nightmares* trotz *Unreal Engine 4* und einiger stimmungsvoll ausgeleuchteter Kulissen kein Highlight: Die wenigen Gegner sind überraschend ungelenk animiert und der Schattenwurf unseres Feuerzeuges flackert arg künstlich, sobald Six nahe an einem Levelobjekt steht. Auch das Leveldesign lässt etwas Fantasie vermissen, aus dem Thema „Kindheitsängste“ und „Albträume“ hätte man sicher mehr herausholen können. Viel besser ist dagegen das unheimliche Sounddesign gelungen: Das gesamte Spiel wird von einer bedrohlichen Klangkulisse untermalt, die nur sehr selten von stimmungsvollen Musikstücken unterbrochen wird – für die beklemmende Atmosphäre ein echter Gewinn!

Little Nightmares ist seit dem 28. April 2017 für PC, PS4 und Xbox One erhältlich. Der Preis für die Download-Version liegt bei 20 Euro. Für 35 Euro ist exklusiv auf Amazon.de auch eine sogenannte „Six Edition“ erhältlich, die neben dem Spiel und einer Soundtrack-CD auch eine 10cm-Figur der Heldin, ein A3-Poster, einen Sticker-Bogen und eine Box im Käfig-Design umfasst. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Stimmungsvolle, spielerisch unausgegorene Gruselei.“

Mit Spielen wie *Limbo*, *Inside* oder *Unravel* tritt man bei mir offene Türen ein. Ich liebe diese Dinger! Auf *Little Nightmares* hatte ich mich darum besonders gefreut, zumal ich das Setting – ein spielgewordener Kindheitsalbtraum! – hochspannend finde. Tatsächlich sind manche Szenen auch sehr stimmig geraten und sorgten bei mir für wohliges Unbehagen. Allerdings habe ich mich auch über viele Ungenauigkeiten in der Steuerung, die teils fantasielosen Levels und das häufige Trial-and-Error geärgert. Mir ist der Schleich-Anteil, also jene Szenen, in denen ich mich vor den monströsen Erwachsenen verbergen oder vor ihnen flüchten muss, einfach zu groß geraten – mehr coole Puzzles und weniger Stealth hätten dem Spiel gut getan! Dass ich den kurzen Gruseltrip trotz allem ganz gerne durchgespielt habe, hat es seiner dichten Atmosphäre zu verdanken – ich hatte mir zwar insgesamt deutlich mehr von *Little Nightmares* erhofft, doch für ein paar angenehm beklemmende Stunden taugt es doch allemal.

PRO UND CONTRA

- ✚ Dichte, albtraumhafte Atmosphäre
- ✚ Simple, aber unterhaltsame Rätsel
- ✚ Bedrohliche Soundkulisse
- ✚ Einige gelungene Schock-Momente
- ✚ Locations teils sehr schön designt
- ✚ Zum Teil hochspannende Schleich- und Verfolgungsszenen …
- ➖ … die aber durch häufiges Trial-and-Error für Frust sorgen
- ➖ Gegner entdecken Six oft ohne sichtbaren Grund
- ➖ Optisch wenig Abwechslung
- ➖ Unbefriedigendes Ende
- ➖ Steuerung reagiert manchmal ungenau
- ➖ Einige ungünstige Kamerawinkel
- ➖ Checkpoints oft ungünstig gesetzt

WERTUNG **72**

Rime

Genre: Adventure
Entwickler: Tequila Works, QLOC
Publisher: Grey Box
Erscheinungsdatum: 26. Mai 2017
Preis: ca. € 32,-
USK: ab 6 Jahren

Entdeckt die wunderschön und liebevoll gestaltete Welt von *Rime* und deckt ihre Geheimnisse auf.

Gestrandet und allein auf einer Insel voller Rätsel und Geheimnisse

Von: Paula Sprödefeld

Ein heftiger Sturm wütet. Blitze erhellen den Himmel. Euer Schiff kämpft gegen die Wellen auf hoher See an und verliert. Am Strand einer Insel wacht ihr als kleiner Junge auf. Übrig sind nur eure Kleidung, ein zerfetzter roter Umhang und keinerlei Erinnerungen daran, was passiert ist.

Von Ruinen und Geheimnissen

Tequila Works hat bereits im April 2017 mit *The Sexy Brutale* ein Adventure im Point&Click-Stil geliefert. Jetzt gibt es vom spanischen Entwickler-Studio gleich das nächste Schmankerl: *Rime*. Fleißig, fleißig! Das Puzzle-Adventure ist seit dem 26. Mai 2017 für PC, PS4, Xbox One und die Nintendo Switch erhältlich. In diesem Single-Player-Action-Adventure müsst ihr knifflige Rätsel lösen und dadurch einem großen Geheimnis auf die Spur kommen.

Ihr macht euch in bester Third-Person-Manier auf den Weg vom Strand, an dem ihr gelandet seid, weiter ins Innere der Insel, um ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen. Dort erblickt ihr eine riesige, marmorweiße Ruine und einen ebensolchen hohen Turm, der einem Leuchtturm zum Verwechseln ähnlich sieht. Diesen gilt es zu erklimmen und mit dem Abschließen jedes der fünf Levels kommt ihr dem Ziel ein Stückchen näher. Am Ende jedes Levels steigt ihr höher im Leuchtturm empor und durchschreitet dann ein hell erleuchtetes Portal, das euch zur nächsten Etappe bringt. Doch bevor ihr das nächste Areal betretet, durchlebt ihr immer eine Zwischensequenz, die quasi eine Erinnerung an den Sturm darstellt. Nach der Zwischensequenz lädt das nächste Level, was immer ein wenig dauern kann, und dann geht das Erkunden auch schon weiter. Dabei steht euch eine Füchsin zur Seite, die ihr nach dem ersten gelösten Rätsel findet. Sie leitet euch und zeigt euch an schweren Stellen den Weg.

Am Strand der geheimnisvollen Insel erwacht ihr als kleiner Junge und habt keine Erinnerungen mehr.

Rätsel, Sammeln und Erkunden!

Rime ist nämlich keineswegs schlauchig aufgebaut, ihr könnt die Levels relativ frei erkunden und dabei sogar versteckte Gegenstände finden. Bei diesen handelt es sich aber um reine Sammelobjekte, die ihr innerhalb des Spiels teilweise verwenden könnt. Sechs verschiedene Outfits, sieben Spielzeuge, 18 Embleme, acht Schlüssellöcher und die Teile eines Schlafliedes sind in den Levels verteilt. Klettert an unglaublich hohen Felsklippen entlang, wenn ihr die weißen Markierungen seht. Taucht durchs flache Meer in Unterwasser-Ruinen und versorgt euch auf dem Weg mit Luftblasen, die aus Korallen wachsen. Rennt durch trockene Sanddünen – das macht eurer Charakter übrigens automatisch, wenn ihr länger die

Licht- und Schattenspiele gehören unter anderem zu den Rätselmöglichkeiten in *Rime*. Aber auch Perspektivenrätsel und Zeitmanipulationen sind zu finden!

Bewegungstasten gedrückt haltet – und versteckt euch vor einem riesigen Greifvogel. So findet ihr die versteckten Extras und auch euren Weg zu den Rätseln, die ihr im Laufe des Spiels lösen müsst, um weiter zu kommen und eure Vergangenheit Stück für Stück zusammenzusetzen.

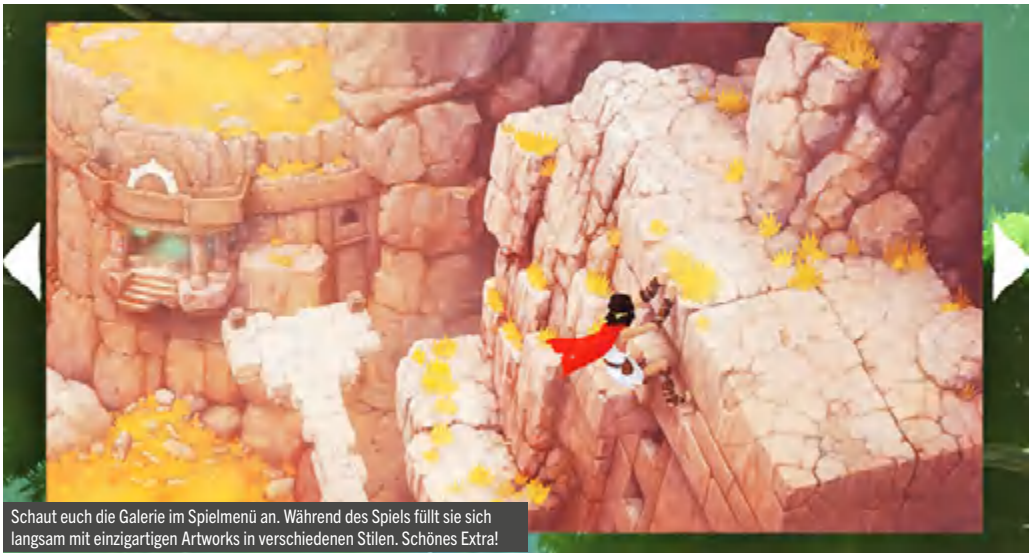
Die Stimme macht die Musik

Dabei werdet ihr in *Rime* weder Texteinblendungen noch eine Sprachausgabe finden. Musik und Laute sind der Schlüssel in diesem Adventure. Benutzt ihr die linke Maustaste in der Nähe eines Gegenstandes aus Jade, ruft der kleine Junge ein lautes „Ha!“, welches den Gegenstand aktiviert. Wenn kein solcher in der Nähe ist, reagiert euer Charakter per Mausklick auf seine Umwelt, indem er sich erschreckt oder erstaunte Laute von sich gibt. In normalen Situationen, in denen ihr lediglich die Welt erkundet, wird er ein leises Lied summen. Durch dieses Lied leuchten an bestimmten Orten Wandmalereien auf, die euch auch einen kleinen Einblick in die Hintergründe der Vergangenheit des kleinen Jungen liefern. Oft sind ein König und sein Sohn zu sehen. Bedeutet das, dass der kleine Junge ein Prinz in seinem untergegangenen Königreich ist? Das müsst ihr herausfinden! Eure Stimme ist auch ein wichtiger Faktor im Lösen von Rätseln. Wie schon erwähnt, könnt ihr damit Jadegegenstände aktivieren. Jedoch gibt es auch Rätsel, in denen ihr mit Licht und Schatten spielen, Perspektiven verändern und sogar die Zeit manipulieren müsst, um auf die Lösung zu kommen. *RiME* bietet im Rätseldesign eine große Bandbreite an Möglichkeiten, die auch immer wieder neu verknüpft werden. Außerdem seht ihr des Öfteren Statuen, die wie in *The Witness* den Eindruck erwecken, versteinerte Menschen zu sein. Durch die Rätsel und die Mysterien der Insel wird das Spiel in keiner Minute der etwa fünf bis sechs Stunden Spielzeit langweilig.

Tolle Grafik, keine Kämpfe

Dadurch, dass ihr nur durch eure Stimme oder durch Greifen und Verschieben interagieren könnt, benötigt ihr kein Inventar. Dieses findet sich nämlich in *Rime* genauso wenig wie ein Benutzerinterface. Eure gesammelten Objekte seht ihr im Spielmenü ein, dort findet ihr auch die Galerie, die sich im Spielverlauf selbst füllt. Das sind aber keine Screenshots von eurem eigenen Spiel, es handelt sich dabei eher um *Rime*-Artwork, wobei jedes Bild in einem etwas anderen Stil dargestellt wird.

Wo das Thema Stil gerade aufkommt: Grafisch erinnert *Rime* sehr an *The Legend of Zelda: The Wind Waker* oder *The Witness*, denn auch hier wurde ein Cel-Shading-Look gewählt. Das bedeutet, dass die Engine die 3D-Grafik in einem Comic-Stil darstellt, was zu minimalistischeren Texturen und stärkeren Farbkontrasten führt. Auch die Rätsel sind ähnlich leicht wie zu Anfang des Link-Abenteuers und bleiben es dann auch, ohne langweilig zu werden. Die nicht vorhandenen Kampfsituationen fehlen zwar nicht direkt bei *Rime*, da es viel zu erkunden gibt und das Klettern, Tauchen und Rätsellösen abwechslungsreich genug ist. Jedoch würden kleinere



Schaut euch die Galerie im Spielmenü an. Während des Spiels füllt sie sich langsam mit einzigartigen Artworks in verschiedenen Stilen. Schönes Extra!

Aktiviert die Jadegegenstände im Spiel per Mausklick mit eurer Stimme!

In *Rime* könnt ihr euch auch Unterwasser fortbewegen. Sauerstoff bekommt ihr durch die Luftblasen.

Findet die kluge und süße Füchsin am Anfang von *Rime*. Sie wird euch durch das Spiel begleiten und dafür sorgen, dass ihr in den offenen Levels auch immer den richtigen Weg findet.

Kämpfe den Spielfluss ein wenig auflockern. Ihr trefft zwar auf so etwas wie Gegner im Spiel – beispielsweise ein riesiger Greifvogel oder Schattengestalten, die denen in *Ico* ziemlich ähneln –, allerdings könnt ihr vor diesen nur davonlaufen oder euch an ihnen vorbeimogeln. Eine winzige Kampfoption würde das Ganze vielleicht ein wenig spaßiger machen. En garde!

DIE BALLADE VOM KLEINEN SEEMANN

Für alle Story-Nerds unter euch: *Rime* hat möglicherweise einen literarischen Klassiker zum Vorbild genommen.

Wenn ihr euch das Wort Rime aus dem Englischen auf Deutsch übersetzen lasst, ist das nicht sonderlich ergiebig. Das Ergebnis, das eher interessant ist, ist *The Rime of the Ancient Mariner*, zu Deutsch *Die Ballade vom alten Seemann*. Das 1798 verfasste Werk stammt vom englischen Dichter Samuel Taylor Coleridge und erzählt die Geschichte eines Seemannes, der von einer langen Reise zurückkehrt. Auf dieser Reise gerät das Schiff in einen Sturm und darauf folgt eine windstille Zeit, während der die gesamte Crew leidet, bis ein Albatros auftaucht und ihnen den Wind schenkt. Der alte Seemann tötet den Albatros aber bald und verdammt dadurch sich selbst und die gesamte Crew. Sie haben kein Wasser mehr und siechen vor sich hin, als der Tod persönlich und die Frauengestalt des Lebens im Tode erscheinen und um die Besatzung des Schiffes würfeln. Der Tod gewinnt die Crew und diese stirbt daraufhin, nur der Seemann bleibt übrig. Als er nach Tagen endlich einen Leuchtturm erblickt, weiß er, dass er in der Heimat angekommen ist. Die Geschichte und das Spiel *Rime* haben einige Parallelen, sowohl in Struktur und Aufbau, als auch in kleinen Details. Neben dieser Inspiration besitzt *Rime* noch eine ganz besondere Meta-Ebene, die ihr erst nach Beenden des Spiels völlig verstehen könnt. Lasst euch gesagt sein: Es wird ein richtiger „Aha!“-Moment.

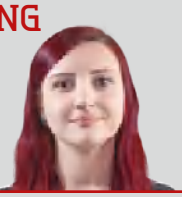
Der Weg ist das Ziel

Tequila Works hat sich für *Rime* offensichtlich von vielen Seiten inspirieren lassen und dabei ist ein abgerundetes, spannendes und interessantes Puzzle-Adventure entstanden. Die tiefgründige Geschichte, die sich im Spielverlauf herauskristallisiert, richtet sich deutlich eher an ältere Spieler, die die Bedeutung der philosophischen Story gut fassen können. Die süße und hübsche Welt und die relativ einfach gehaltenen Rätsel sollen dann auch die jüngere Generation abholen, denn *Rime* ist schon ab sechs Jahren freigegeben.

Und auch wenn es keine umfangreichen Interaktionen gibt, passen sich die vorhandenen Möglichkeiten perfekt ins Geschehen der Spielwelt ein und treiben den Spieler immer weiter in der Welt voran. Dabei helfen natürlich auch die Rätsel, die zwar größtenteils zu einfach sind, euch aber trotzdem motivieren weiterzuspielen. Wenn ihr also nach einem Spiel mit durchdachter Handlung, spaßigen Puzzles und einer traumhaften Spielwelt sucht, das nicht zu lang dauert, habt ihr mit *Rime* einen Treffer gelandet. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Würde es jederzeit wieder spielen. So viel zu entdecken!“

Bevor ich angefangen habe, *Rime* zu spielen, wusste ich nicht viel darüber. Ich bin also ohne jegliche Erwartungen, Vorurteile oder Vorwissen herangegangen. Genauso wie auch der spielbare Charakter. Genau wie er hatte ich wenig Ahnung, was auf mich zukommen würde und war deshalb überaus positiv überrascht, als sich die Welt von *Rime* vor meinen Augen zusammensetzte. Die wunderschöne Grafik und Detailverliebtheit fesselten mich vom ersten Moment an und auch die Geschichte, die sich immer weiter verdichtete, trieb mich dazu an, immer weiter zu spielen. Ich bin vor allem fasziniert davon, wie *Rime* es schafft, keinerlei Sprache oder Text einzubinden, sondern nur mit Musik und der Stimme des kleinen Jungen zu arbeiten. Und auch das ist passend zur Story gewählt. Ich kam mir vor, als würde ich immer wieder mit einem riesigen Fragezeichen über dem Kopf durch die Spielwelt laufen, aber am Ende fügten sich alle losen Stränge zu einem tollen Abschluss zusammen. Da finde ich es auch nicht besonders schlimm, dass *Rime* keine Kampfsituationen bietet, auch wenn solche an einigen Passagen, die etwas düster sind, gut passen würden. An manchen Stellen waren die eigentlich leichten Rätsel sogar recht anspruchsvoll (oder ich habe mich einfach nur dumm angestellt) und das hat auch die fehlenden Kämpfe wettgemacht. Nur zu empfehlen!

PRO UND CONTRA

- ✚ Schöne, durchdachte Spielwelt
- ✚ Interessante, fesselnde Story
- ✚ Tolle Musik und Einbindung ins Spiel
- ✚ Wiederspielwert durch Collectibles
- ➖ Recht lange Wartezeiten zwischen den Levels
- ➖ Rätsel teils zu leicht für erfahrene Spieler
- ➖ Kleine Kämpfe wären interessant

WERTUNG **80**

PC GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

PC Games begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. PC Games ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Available on kindle fire

NEU

Jeden Monat mit „neuen" kostenlosen Retro-Ausgaben der PC Games und der aktuellen Vor-10-Jahren-Ausgabe: kostenlos für Abonnenten, 99 Cent für Normalkunden.

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.pcgames.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „PC Games" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der PC Games gibt's auf shop.pcgames.de.
PC Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

CMG Computec Media Group

Die Weitsicht ist nicht sonderlich hoch und einige Texturen sind arg matschig, ein paar Areale sind dennoch ganz ansprechend gestaltet.

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** CI Games **Publisher:** Koch Media **Erscheinungsdatum:** 25. April 2017 **Preis:** ca. € 50,- **USK:** ab 18 Jahren

Sniper: Ghost Warrior 3

Von: Christian Dörre

Ein Sniper-Spiel mit *Far Cry*-Anleihen klingt durchaus vielversprechend. Allerdings sollte man diese Idee auch umsetzen können.

Aufgrund der wenigen Spiele mit Scharfschützen-Thematik verkaufte sich die *Ghost Warrior*-Serie recht ordentlich. Sowohl die Kritiker als auch der Mainstream waren jedoch weniger überzeugt. Vor allem *Ghost Warrior 2* kam mit häufigen Wertungen im 50er-Bereich nicht gerade gut weg. Mit *Ghost Warrior 3* möchten die polnischen Entwickler von CI Games jedoch ihr, nach eigener Aussage, erstes richtiges Triple-A-Spiel herausbringen, welches die Vorgänger qualitativ in den Schatten stellen soll. Dies klappt letztendlich aber nur bedingt. Obwohl man Einflüsse von *Call of Duty* und vor allem der *Far Cry*-Reihe ab Teil 3 merkt, ist die Umsetzung meistens sehr stümperhaft.

Ungewollter B-Movie-Trash

Bei der Story und Präsentation bedient sich *Sniper: Ghost Warrior 3* vor allem bei *Call of Duty*. Die Geschichten von Activisions Shooter-Reihe sind schon zumeist sehr flach und triefen vor Pathos, doch *Ghost Warrior 3* schafft es sogar, diese zu unterbieten. Während *CoD* seine Kampagne aber wenigstens rasant inszeniert und mit ein paar Twists anzureichern versucht, bleibt die Story bei *Sniper* stets langweilig, wird unfassbar wirr und holprig erzählt und die Wendungen riecht man meilenweit gegen den Wind. Man übernimmt die Rolle von Elite-Scharfschütze Jon North, dessen kleiner Bruder, natürlich ebenfalls ein Sniper, von einem Söldner entführt wird. Nach diesem Vorfall operiert Jon in Georgien, wo gerade gewalttätige Seperatisten einen Bürgerkrieg anzetteln. Zudem kreuzt er den Weg eines mysteriösen Scharfschützen. Besonders nervtötend sind die dümmlichen Dialoge, die regelmäßig für Fremdschäm-Anfälle oder ungläubiges Lachen sorgen. Die unmotivierte deutsche Sprachausgabe, bei der die Aussprache mancher Figuren und Dinge schon mal spontan wechselt, setzt dem Ganzen die Krone auf.

Die Geschichte um fiese georgische Seperatisten und Jons verschwundenen Bruder wird recht stümperhaft präsentiert.

Habt ihr euer Ziel ganz genau anvisiert, schaltet das Spiel in die Bullet Cam, wo ihr die Kugel bis zum Einschlag verfolgt.

Die meiste Zeit betrachtet ihr das Spiel durch diese Perspektive. Anfängern wird der Windausgleich angezeigt. Profis hingegen müssen alles selbst berechnen.

Hinter feindlichen Linien

So sehr die Story aber auch eure Nerven strapazieren wird, wer der Sniper-Thematik etwas abgewinnen kann, wird zumindest spielerisch ein wenig entschädigt. Die verschiedenen Missionen bieten zwar nicht viel Abwechslung, da es eigentlich immer nur das Ziel ist, in ein Gebiet einzudringen und dort jemanden auszuschalten oder irgendwas zu bergen, doch *Sniper: Ghost Warrior 3* versteht es dennoch, einem das Gefühl eines eigenständig operierenden Scharfschützen zu vermitteln. Anfänger greifen hier auf den ersten der drei Schwierigkeitsgrade zurück, wo euch stark unter die Arme gegriffen und sogar angezeigt wird, wie sehr der Wind die Flugbahn der Kugel beeinflusst. Auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad gibt es hingegen weniger Hilfen und auf dem höchsten gar keine. Doch egal ob Anfänger oder Profi, habt ihr euch eine schöne Position mit Übersicht gesucht und schaltet nach und nach die Feinde unbemerkt aus, ist das durchaus befriedigend. Habt ihr einen Gegner richtig anvisiert und betätigt den Abzug, schaltet das Spiel teilweise sogar in die Bullet Cam. Hierbei verfolgt die Kamera die Kugel bis zum blutigen Einschlag. Solltet ihr doch mal entdeckt werden, greift ihr auf eure Sekundärwaffen wie Maschinengewehr oder Pistole zurück. Diese Gefechte spielen sich dank dürftigem Waffen-Feedback und blöder KI jedoch nicht besonders aufregend. Schön ist allerdings, dass man sich in fast jeder Mission einen eigenen Weg in das Feindgebiet suchen darf. Vorher markiert man mit der Drohne Feinde und hält nach aussichtsreichen Scharfschützenpunkten Ausschau. Anschließend bewegt man sich heimlich dorthin und absolviert teilweise sogar noch kleinere Klettereinlagen. Das steuert sich sowohl mit Gamepad als auch mit Maus und Tastatur sehr präzise. Die gescripteten und als Highlights der insgesamt vier Akte präsentierten Missionen berauben euch allerdings dieser Freiheiten. Hier möchte man eben die Rasanz eines *Call of Duty* kopieren, scheitert aber an mangelhafter Präsentation, eingestreuten Ladezeiten und nicht erklärten Ortswechseln. Statt gespannt auf den Bildschirm zu starren, schlägt man aufgrund der stümperhaften Inszenierung eher die Hände über dem Kopf zusammen.

Verlassene Welt

Doch auch mit den *Far Cry*-Anleihen setzt sich *Ghost Warrior 3* in die Nesseln. Die Open World ist karg und außerhalb der Seperatistenlager bis auf ein paar Hirsche im Wald komplett ausgestorben. Es gibt keinerlei Interaktion mit der Spielwelt und den wenigen Einwohnern. Nur das eigene Auto lässt sich fahren, um von A nach B zu kommen, andere Vehikel sind abgeschlossen. Zudem gibt es keine Nebenmissionen, nur Seperatisten-Camps lassen sich ausräumen. Wenn ihr Pech habt, wird dies jedoch nicht gespeichert. Auch das rudimentäre Skill-System sorgt kaum für Motivation, denn viele freischaltbare Fähigkeiten sind vollkommen unnötig. Man wollte anscheinend unbedingt eine offene Welt im Stile der Ubisoft-Shooter kreieren, wusste aber nicht, wie man sie füllen sollte. Dabei hätten dem Titel einzelne Levels nicht nur spielerisch, sondern auch technisch gut getan. Zwar läuft der Shooter stets flüssig mit 60 fps, doch die Texturen sind oftmals arg matschig. Zudem stolpert man andauernd über zahlreiche unnötige und nervige Bugs. ❑

Zum Erreichen guter Aussichtspunkte müsst ihr immer wieder kleinere Kletterabschnitte absolvieren.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

„Kein Totalausfall, aber nicht mehr als ein Sale-Kandidat."

Ghost Warrior 3 ist ein wenig wie italienische B-Movies aus den 80ern, als Hobby-Regisseure den großen Produktionen aus den USA nacheifern wollten und stümperhaften, aber teilweise unterhaltsamen Trash fabrizierten. Hier wollten nun CI Games die großen AAA-Produktionen kopieren. Dafür fehlt dann aber sowohl das technische Knowhow als auch das Verständnis für Spieldesign und Präsentation. *Sniper* hat durchaus seine unterhaltsamen Momente, wenn man sich seinen eigenen Weg sucht und nach und nach die Feinde (unbemerkt) ausschaltet. Versucht sich der Titel jedoch an Zwischensequenzen, Dialogen oder dem Ausnutzen der offenen Welt, scheitert er jedes Mal. Ein geradlinigeres Spiel, das mehr auf das vorhandene Sniper-Gerüst aufbaut, wäre klar besser gewesen. So bleibt leider nur ein schlecht präsentierter Shooter mit miserabler Open World, der sich zu wenig auf seine eigenen Stärken verlässt und somit nur absoluten Fans der Scharfschützen-Thematik zu empfehlen ist. Ein typischer Steam-Sale-Kandidat.

PRO UND CONTRA

- ✚ Gutes Scharfschützen-Gameplay für Einsteiger und Fortgeschrittene
- ✚ Nette Klettereinlagen
- ✚ Präzise Steuerung sowohl mit Gamepad als auch mit Maus und Tastatur
- ➖ Viele unnütze Skills im Talentbaum
- ➖ Sehr schwammiges Fahrverhalten
- ➖ Oftmals arg matschige Texturen
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Viele Bugs, wie unsichtbare Hindernisse oder sich plötzlich bewegende Objekte
- ➖ Keinerlei Nebenaufgaben
- ➖ Tote offene Welt
- ➖ Langweilige, mies erzählte Story
- ➖ Lächerliche Inszenierung

WERTUNG **62**

What Remains of Edith Finch

Traurig, bittersüß und genial

Von: Paula Sprödefeld

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Die Protagonistin Edith Finch notiert alles Wichtige in ihrem Notizbuch, das sie bei sich trägt.

PC Games AWARD Ausgabe 06/2017 85

Genre: Interactive Novel
Entwickler: Giant Sparrow
Publisher: Annapurna Interactive
Erscheinungsdatum: 25. April 2017
Preis: € 19,99
USK: ab 12 Jahren

What Remains of Edith Finch, das zweite Spiel aus dem Hause Giant Sparrow, spielt in der Gegenwart und schickt euch in der Rolle der 17-jährigen Edith zurück zu deren verlassenem Elternhaus. Gelingt es dem jungen Mädchen in der Interactive Novel, dem angeblichen Fluch und den tragischen Todesfällen in der Familie Finch auf den Grund zu gehen? Das klären wir im Test.

Ein Haus im Nirgendwo

Ediths Reise durch die Vergangenheit ihrer Familie führt euch in Ego-Perspektive mit der Fähre nach Orcas Island, einer kleinen Insel vor der Küste Washingtons. Von Anfang an fungiert das junge Mädchen als Erzählerin der Geschichte. Sie kommentiert alles, was sie auf dem Weg zum schiefen, ungewöhnlichen Haus der Finchs bemerkt. Das alte Herrenhaus der Familie Finch erinnert etwas an den Fuchsbau der Weasleys in den *Harry Potter*-Filmen, jedoch ohne dessen Wärme und Geborgenheit auszustrahlen. Die wunderbare (englische) Vertonung gewährt euch direkten Zugang zu Ediths Gedankenwelt, als sie versucht, Erinnerungen und ihre Gefühle in Einklang zu bringen. Die äußerst gelungene Vertonung sorgt im Zusammenhang mit der stets zur Situation passenden Musikuntermalung und der ordentlichen, aber sehr stimmigen Grafikumsetzung für eine geniale Atmosphäre.

Erfoschen des Unbekannten

Das Unbekannte, das euch im Haus erwartet, ist ein essentieller Bestandteil von *What Remains of Edith Finch*. Es geht darum, dieses Unbekannte zu erforschen und mit der Protagonistin Edith auf einer Ebene zu sein. Obwohl die Heldin weiß, dass vier Generationen der Finchs allesamt in diesem Haus gelebt haben und auf tragische Weise ums Leben gekommen sind, kennt sie die Umstände dieser Todesfälle nicht und weiß nicht, ob der Familienfluch wirklich existiert. Also sucht sie in dem mehrere Jahrzehnte alten Haus nach Antworten. Und diese sind nur in den Räumen der Familienmitglieder zu finden. Weil diese Zimmer von Ediths Mutter versiegelt wurden, nachdem die Bewohner gestorben sind, müsst ihr euch andere Wege hinein suchen – oft durch Geheimgänge oder versteckte Passagen. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung sind bei dieser Erkundungstour durchs Haus auf ein Minimum reduziert. Ihr könnt gehen, etwas benutzen, Gegenstände kommentieren oder Nachrichten lesen. Alles mit nur einer Taste, und welche Aktion gerade gefragt ist, entscheidet zudem das Spiel für euch. Diese Kombination aus Präsentation und Interaktion sorgt für eine besonders einfache, intuitive Steuerung, die euch nicht vom Wesentlichen abhält: Herauszufinden, was zur Hölle in diesem unheimlichen Gemäuer vor sich geht.

Jeder Finch ist einzigartig – auch in der Spielweise

Im Haus der Finchs gibt es einiges zu entdecken. Da Edith und ihre Mutter das Haus fluchtartig verlas-

Das Familienhaus der Finchs hat viele Anbauten für die diversen Verwandten, die darin gelebt haben.

Jedes Mal, wenn ihr die Geschichte eines Finchs erfahrt, skizziert Edith sein Porträt in ihr Notizbuch.

Die kleinen Interaktionskugeln solltet ihr in den Geheimgängen des Finch-Hauses nicht übersehen.

Jeder Finch hat eine maßgeschneiderte Geschichte und das passende Gameplay, wie hier im Comicstil.

Auf der Reise durch das Haus findet ihr Notizen, Tagebücher und alte Fotos der verstorbenen Familie.

sen haben, ist alles so geblieben, wie es zu diesem Zeitpunkt war. Langsam schreitet ihr durch die Flure – Rennen ist im Spiel keine Option, aber durch das wenig actionreiche Gameplay auch nicht nötig –, während ihr versucht, euch einen Reim darauf zu machen, was ihr hier erlebt. Halb gepackte Umzugskartons sind im ganzen Haus verteilt und die Zimmer der Finch-Familie sind noch mit allen Habseligkeiten bestückt. Zudem liegt über allem eine unheimliche Stille. Dieses Haus ist mehr als eine Kulisse für das Spiel, es ist wie ein zweiter Hauptcharakter, der an Skurrilität und Charakter seinesgleichen sucht.

Die Einzigartigkeit der verschiedenen Familienmitglieder spiegelt sich in deren Zimmern wieder. In jedem findet ihr einen Hinweis, der Ediths Fantasie anregt und es ihr ermöglicht, die letzten Momente ihrer Verwandten im Geiste nachzuspielen. Diese Erinnerungen, die Kurzgeschichten ähneln, unterscheiden sich zwar sehr voneinander, verwenden aber alle dieselbe simple Steuerung. Ihr lasst mit den Analogsticks Drachen steigen, kontrolliert eure Beine beim Schaukeln oder öffnet in einem sich ständig wiederholenden, routinierten Tagesablauf Pfirsichdosen. Zurück in der Gegenwart skizziert Edith ein kleines Bild des betreffenden Verwandten in ihr Notizbuch und setzt so langsam den Stammbaum und damit auch die Geschichte ihrer Familie zusammen.

Das tragische Ende der Molly Finch

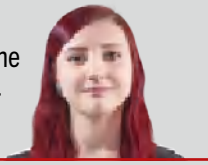
Molly Finchs Zimmer ist das erste, das ihr betretet, und sofort ist offensichtlich, dass sich an diesem Ort nichts verändert hat, seit das 10-jährige Mädchen 1947 starb. Ihr entdeckt das alte Tagebuch von Molly und beginnt den letzten Eintrag zu lesen, den sie an ihrem Todestag verfasst hat. Der Text bildet die Verbindung zwischen der Gegenwart und Ediths Vorstellung von Mollys letzter Nacht. Im Traum oder Fieberwahn verwandelt ihr euch in der Rolle von Molly der Reihe nach in eine Katze, die einen Vogel fressen möchte, eine Eule, einen Hai und schließlich in ein Seemonster. Die Tiere werden zwar auch über die schon bekannten Knöpfe gesteuert, doch ein anderes Gefühl kommt dabei auf: Die Art und Weise, wie ihr euch als Tiere bewegt, ist animalischer und reduzierter im Gegensatz zu den Menschen und spiegelt das Wilde und Hungrige wider. Denn das ist es, was Molly und die Tiere verbindet. Sie sind allesamt von Hunger getrieben. Die Geschichte von Molly ist eine der längsten, aber es gibt auch andere, die viel kürzer ausfallen und beispielsweise nur ein flüchtiges Daumenkino zeigen. Das Faszinierende an den Kurzgeschichten über die Finchs ist, dass keine der anderen gleicht, so wie sich auch die Persönlichkeiten unterscheiden. Doch sie alle haben gemeinsam, dass sie mit dem Ende eines Familienmitglieds abschließen, was den Tod zu einem ständigen Begleiter der Familie macht.

Ein lachendes und ein weinendes Auge

What Remains of Edith Finch schafft es perfekt, die Balance zwischen Tragödie und Komödie zu halten. Obwohl euch das Schicksal der Familie zumeist mit Trauer erfüllen wird, bietet das Adventure auch fröhliche Momente. Wenn dann nach drei bis vier Stunden das Spielende erreicht ist, werdet ihr vielleicht wie wir einige Tränen verdrückt haben, aber trotzdem froh über Ediths Schicksal sein und möglicherweise auch etwas über euch selbst gelernt haben. Wer Spiele wie *Firewatch*, *Dear Esther* oder *The Vanishing of Ethan Carter* mag, der wird sich der toll erzählten, hübsch gestalteten und erstklassig präsentierten Geschichte nicht entziehen können. Da stört es etwas, dass der Titel keinen großen Wiederspielwert bietet. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Eine melancholische Perle des Geschichtenerzählens!“

Ich bin nicht unbedingt nah am Wasser gebaut, aber *What Remains of Edith Finch* konnte mir dann doch das ein oder andere Tränchen entlocken. Die Verwunderung über die wenigen Steuerungs- und Adventure-Elemente war schnell verflogen, als sich die unglaubliche und brillant erzählte Familiengeschichte der Finchs vor mir ausbreitete. Ediths Verwandte und ihre Geschichten fesselten mich so sehr, dass trotz der sehr rudimentären Interaktion mit der Umgebung an keiner Stelle Langeweile aufkam. Die Handlung entwickelt sich wie in einem guten Buch und man ist ausnahmsweise mal nicht Leser oder Zuschauer, sondern mittendrin. Diese großartige Weise, mich in das Spiel zu ziehen, die Geschichte selbst und das wunderschöne Setting machen *What Remains of Edith Finch* für mich zu einem fast perfekten Spiel, das nur durch das für mich persönlich etwas enttäuschende Ende abgedämpft wird.

PRO UND CONTRA

- ✚ Wunderbare, emotionale Story
- ✚ Tiefe Charaktere
- ✚ Tolle Atmosphäre
- ✚ Schöne, passende Optik
- ✚ Großartiges Leveldesign
- ➖ Kaum Wiederspielwert
- ➖ Kurze Spielzeit

WERTUNG **85**

Die kulleräugigen Kapuzenkiller sehen vielleicht treudoof aus der Wäsche, wollen euch aber ans Leder.

Dragon Quest Heroes 2

Genre: Action
Entwickler: Omega Force
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 28. April 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab12 Jahren

Viel Feind und viel Grind: Massenschlachten statt Rundenstrategie

Von: Katharina Reuß

Alles Gute zum Dreißigsten, *Dragon Quest*! Anlässlich des runden Jubiläums hatte man es bei Square mit der Veröffentlichung von *Dragon Quest Heroes 2* wohl eilig, die Fortsetzung des Zwittters aus Hack & Slash à la *Dynasty Warriors* und klassischem Rollenspiel kam (in Japan) bereits ein Jahr nach dem ersten Teil auf dem Markt. Und trotzdem hatten die Entwickler Zeit, Schwächen des Vorgängers auszubügeln und die Technik auf Hochglanz zu bringen – sehr schön! Dieser Umstand bedeutet nun nicht, dass es sich bei *Dragon Quest Heroes 2* um eine Offenbarung und Pflichtkauf handelt. Solltet ihr aber in das begrenzte Beuteschema des Titels fallen, werdet ihr sicher sehr glücklich zwischen Kapuzenkillern, Riesenschleimen, Schützenwichten und Fledersäuen.

Und plötzlich: Krieg

Stellt euch vor, es ist Krieg und keinen interessiert es – ungefähr so wird es euch beim Genuss der Story von *Dragon Quest Heroes 2* ergehen. Die Rahmenhandlung ist schnell abgesteckt: Zwischen sieben verbündeten Königreichen bricht Krieg aus. Wie es die Klischeegötter so wollen, spielt dabei unter anderem eine uralte Prophezeiung eine Rolle. Die Protagonisten des Fantasy-Potpourris sind Resa und Raphael, talentierte Ritterlehrlinge, die fortan von Reich zu Reich ziehen, um die Missverständnisse zwischen den Königen zu klären und nebenher Horden von niedlichen Feinden zu verkloppen. Einerseits ist es schön, dass sich Omega Force die Mühe gemacht hat, eine Story rund um das Helden-Meeting im Schlachtgetümmel zu stricken und in hübsche Zwischensequenzen zu kleiden. Nichtsdestotrotz erliegt man rasch der Versuchung, die ausladenden Gespräche zwischen den zig Parteien abbrechen zu wollen – und das trotz der exzellenten deutschen Übersetzung. Da wird vor keinem Wortspiel halt gemacht, der schleimige Mentor von Resa und Raphael zum Beispiel redet vom „Wert des Augenschlicks“ oder vom „guten Mitschleimander“. Herzallerliebst! Mit so viel Hingabe werden wohl nur wenige Spiele übersetzt. Deutsche Stimmen erklingen zwar nicht, ihr lest nur Untertitel und deutsche Texte, aber die englischen Sprecher machen einen guten Job.

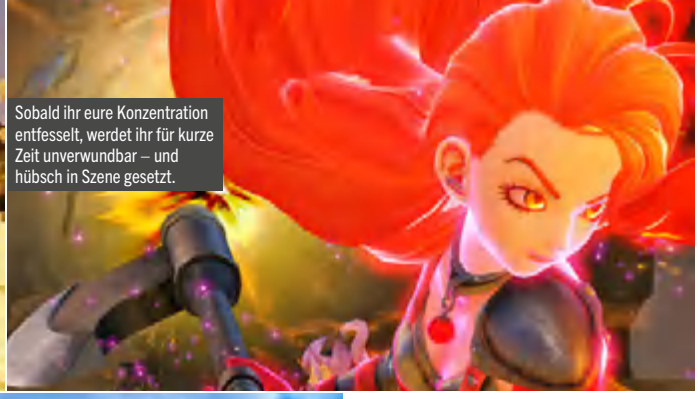
Alle Finger in Stellung bringen

Die Handlung rund um die Königreiche und deren Streitereien dient ohnehin nur als Aufhänger für die ausufernden Gefechte zwischen Helden und Monstern. Das Kampfsystem ist quasi identisch zu dem des direkten Vorgängers; ihr hämmert auf die beiden Angriffstasten, um Kombos aneinanderzureihen, gelegentlich startet ihr die aus der Manaleiste gespeisten Spezialattacken. Besonders gefährlich seid ihr im Konzentrationsmodus, dann kosten eure speziellen Manöver keine Manapunkte und ihr

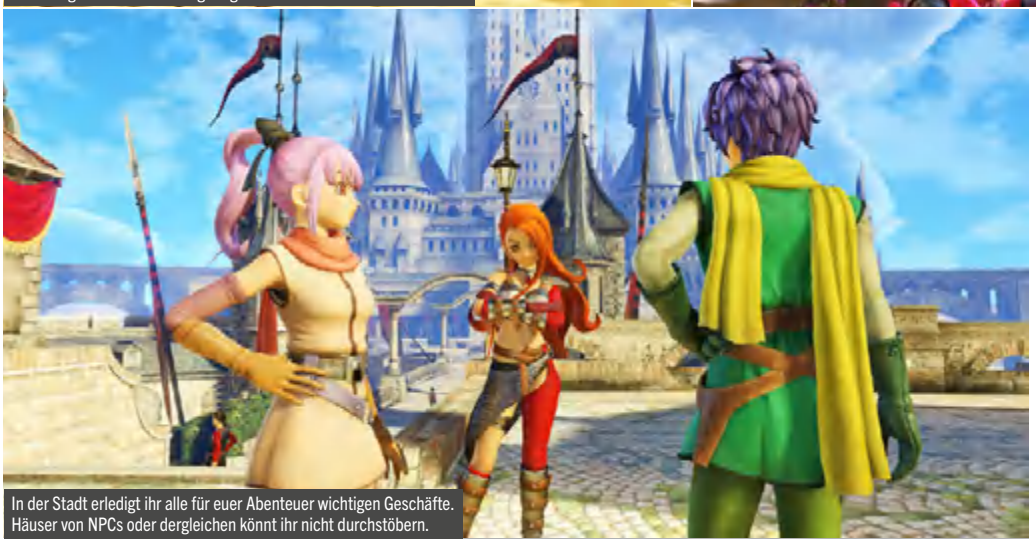
Die Feinddichte wurde im Vergleich zum Vorgänger verringert. Die Gegner stehen zudem weniger nah beieinander.

Die unterschiedlichen Reiche liegen plötzlich im Clinch miteinander. Da muss man doch helfen!

Das großzügige Timing ermöglicht es, Combos im vierstelligen Bereich anzubringen. Die meisten Gegner gehen aber vorher drauf.



Sobald ihr eure Konzentration entfesselt, werdet ihr für kurze Zeit unverwundbar – und hübsch in Szene gesetzt.



In der Stadt erledigt ihr alle für euer Abenteuer wichtigen Geschäfte. Häuser von NPCs oder dergleichen könnt ihr nicht durchstöbern.

seid unverwundbar. Das Aufladen dieses Talentes dauert allerdings eine Weile – wäre sonst ja auch zu einfach. Der Schwierigkeitsgrad zeigt sich wechselhaft: An sich ist das Spielsystem weder komplex noch fordert es taktische Überlegungen, die hinausgehen über „ich sollte das Portal zerstören, durch das neue Gegner aufs Schlachtfeld gelangen". Andererseits saugen viele der größeren Feinde Angriffe auf wie Schwämme und stapfen gefühlte Ewigkeiten über das Schlachtfeld, bevor sie endlich ihr Leben aushauchen. Dazu kommt die Beschränktheit eurer drei Mitstreiter: Ihr könnt zwar auf Knopfdruck zwischen den maximal vier Teammitgliedern wechseln, den von der KI gesteuerten Charakteren aber keine Befehle erteilen. Wenn ihr in einer großen Schlacht zu einem Portal eilt, begleiten euch die Freunde, egal, ob ihr das wollt oder nicht. Zwar gibt es nun nicht mehr so viele Tower-Defense-Missionen wie im ersten Teil, ab und zu müsst ihr aber auch in *Dragon Quest Heroes 2* gewisse NPCs beschützen. Was wäre es für eine Erleichterung, könnte man einen seiner Kumpane an den gewünschten Orten abstellen. Allgemein ist es nicht zu empfehlen, sich auf die KI-Kollegen zu verlassen. Zwar sind sie in der Lage, eigenständig zu überleben, sie agieren jedoch ineffektiv und greifen viel zu selten an, stattdessen rennen sie im Kreis herum. Eine Lösung für dieses Problem ist der online verfügbare Koop-Modus. Zum Zeitpunkt des Tests hatten wir kein Glück, andere Spieler zu finden, deshalb nur eine grobe Zusammenfassung: Anderen Spielern bei Storyschlachten helfen könnt ihr erst, wenn ihr diese selbst gemeistert habt. Das ganze Spiel gemeinsam zu zocken ist nicht möglich. Auf Wunsch legt ihr Passwörter fest, um auch ganz sicher nur mit den gewünschten Partnern auf Tour zu gehen. Die magischen Labyrinthe sind gesonderte Mehrspieler-Dungeons, die ihr jedoch auch alleine in Angriff nehmen könnt.

Berg und Tal und Berg und Tal

Als Ausgangspunkt eurer Reisen dient die Hauptstadt Konkordia, hier erledigt ihr all die Einkäufe für das Team, wechselt die Mitglieder eurer Einsatztruppe, nehmt Nebenmissionen an und so weiter. Auch wenn *Dragon Quest Heroes 2* mehr Rollenspiel ist als etwa ein *Hyrule Warriors* oder andere vergleichbare Titel aus der Serie, so gibt es innerhalb der Stadtkulissen doch nichts zu sehen oder zu erledigen, was nicht direkt mit dem Spielgeschehen zu tun hat. Andere Dörfer oder Städte bekommt ihr nicht zu Gesicht. Stattdessen durchschreitet ihr grüne Wiesen, eisige Täler und staubtrockene Wüsten auf dem Weg in immer neue, immer größere Schlachten. Die Bezeichnung „Open World" sollte man nicht zu wörtlich nehmen, denn die weitläufigen Bereiche sind (zumindest anfangs) nicht miteinander verbunden und oft linear aufgebaut. Zum Glück erleichtern die Teleportsteine die Reise, befindet man sich nicht gerade innerhalb einer Auseinandersetzung, wechselt man fix zwischen Orten hin- und her. Auch nach den ausufernden Schlachten bietet das Spiel an, eine Pause in der Hauptstadt zum Verteilen von Ausrüstung und Talentpunkten einzulegen. Die Währung verdient ihr beim Stufenaufstieg und investiert sie in unterschiedliche Fähigkeiten oder Verbesserungen. Statt von einem Talentbaum sollte man angesichts der mangelnden Verzweigung der freischaltbaren Fertigkeiten eher von einem Talentstamm reden, und von den neuen Spezialmanövern abgesehen machen sich die Erweiterungen von MP- oder LP-Vorrat kaum bemerkbar. Aber: Als Motivation für die Grinding-Marathons, die Genre-Fans wohl schon jetzt planen, taugen die freischaltbaren Fähigkeiten allemal. Während die Nebencharaktere – wie gewohnt sind davon viele aus den *Dragon Quest*-Rollenspielen bekannt – sich mit ihren fes-

Der Schleim ist das Maskottchen der Rollenspielserie. Ihr werdet diesen Monstern oft begegnen!

Einige Bosse sind wahrlich furchteinflößend. Viele größere Monster haben Schwachstellen, die ihr ausnutzen solltet.

Die absurden Kreaturen der Fantasy-Welt sehen zum großen Teil herzallerliebst aus, die Dialoge wurden mit viel Fingerspitzengefühl übersetzt.

Sowohl Resa als auch Raphael wechseln ihre Spezialisierung, wenn ihr deren Bewaffnung tauscht.

Manche Elementarmagie ist gegen spezielle Feinde besonders effektiv. Feuer etwa setzt aufdringliche Baummonster in Brand.

ten Rollen begnügen müssen, sind Resa und Raphael flexibel. Ihre Klasse hängt von der Ausrüstung ab und kann demnach gewechselt werden. Auf den ersten Blick ist die Vielfalt an Figuren und Fähigkeiten verlockend; da gibt es den Wolfsjungen Ruff aus *Dragon Quest 7* oder den fahrenden Waffenhändler Torneko aus *Dragon Quest 4*. Nach einigen Stunden stellt sich aber die Ernüchterung ein: Egal, in welcher virtuellen Haut man steckt, beim simplen Kombosystem ist rasch die Luft raus. Da macht es auch keinen Unterschied, ob man nun mit bloßen Fäusten, einem Zweihänder oder einem magischen Fächer auf die Feinde eindrischt.

Liebe auf den ersten Hieb

Der Schauwert von *Dragon Quest Heroes 2* ist hoch und das liegt nicht nur an den gewohnt charmanten Designs von *Dragon Ball*-Schöpfer Akira Toriyama. Die Umsetzung in prächtigen Farben und sauberen Modellen entspricht dem fröhlichen Ton der Serie, die sich seit jeher an eine jüngere Zielgruppe richtet als etwa *Final Fantasy*. Natürlich dürfen auch die kultigen Schleime in allen Farben und Größen nicht fehlen! Der beste Aspekt der Technik ist dabei, dass der Titel auch auf durchschnittlichen Rechnern beinahe die ganze Zeit flüssig und mit (dank Beschränkung maximal) 60 Frames läuft, selbst, wenn auf dem Schlachtfeld der Teufel los ist. Die hübsche Optik wird jedoch teilweise verdeckt von einer gigantischen Karte oben rechts im Bild und einem wenig praktischen Hub mit einer ausufernden, hässlichen Leiste am unteren Bildschirmrand für die gesammelten Monstermedaillen. Außerdem ist die Kamera viel zu nahe am Geschehen, der Überblick geht ständig verloren. Am besten, ihr stellt die Distanz gleich nach dem Spielstart auf die höchstmögliche Entfernung, um das Problem zu entschärfen. Das Anvisieren von Feinden gestaltet sich problematisch, da die Kamera sich gelegentlich weigert, den markierten Gegner im Fokus zu behalten. Die Nebenmissionen sind zum großen Teil Standardkost, genauso wie die Dungeons. Ein paar simple Schalterrätsel hier, erschlagt 20 Mumienknirpse dort, fertig ist der Quest-Cocktail.

Der Einäugige unter Blinden?

Dragon Quest Heroes 2 macht vieles besser als der Vorgänger, doch dies bedeutet nicht, dass es sich um ein Spiel für jedermann handelt. Euch muss klar sein: Die Kämpfe sind repetitiv, die Story belanglos. Ihr werdet Tausende Monster erschlagen, die schwach, aber kaum totzukriegen sind. Bei wenig anderen Serie sind die Makel jedoch genau das, was Fans so an ihr schätzen. Und wenn man *Dragon Quest Heroes 2* mit seinen Brüdern, Schwestern und Cousins vergleicht, steht es es gut da. Durch die Rollenspielelemente ergeben sich zusätzliche Motivationsfaktoren, man bekommt eine zusammenhängende Story geboten, als *Dragon Quest*-Anhänger jede Menge Fanservice und obendrein eine echt feine, ansprechende Optik sowie eine ordentliche Steuerung, egal ob mit Controller oder per Maus und Tatstaur. Als Einstieg in das Genre eignet sich *Dragon Quest Heroes 2* durch die liebevolle Aufmachung gut, aber wer nie eine Vorliebe hatte für Spiele in *Warriors*-Machart, den bekehrt auch diese Inkarnation nicht. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß

„Wird niemanden bekehren, die Gläubigen aber selig machen."

Ja, auch ohne *DQ*-Kentnisse könnt ihr Heroes spielen und verstehen. Weit mehr als eine Verständnisfrage ist aber, ob euch das Spiel gefällt. Ich rümpfe nicht die Nase, wenn jemand Mayo mit Ketchup mischt und dann seine Pommes da reintaucht. Solange es ihm schmeckt! Kulinarisch gesehen ist das trotzdem keine große Leistung. Selbst, wenn der Fraß mit einem Stück Blattgold verziert auf einem Porzellanteller serviert wird. Ich selbst stehe übrigens mehr auf doofe Vergleiche als auf Pommes. Wie auch immer: *Dragon Quest Heroes 2* ist eine an vielen Stellen zähe Hausmannskost, sieht aber lecker aus.

PRO UND CONTRA

- ✚ Viele unterschiedliche Helden
- ✚ Läuft flüssig
- ✚ Schöne Optik mit niedlichem Design
- ✚ Umfangreich, wenn auch viel Grinding
- ➖ Belanglose Geschichte
- ➖ Kameraprobleme
- ➖ Doofe KI
- ➖ Auf Dauer sehr eintönig

WERTUNG **78**

DIESE SHOW GIBT WAS AUF DIE FRESSEFREIHEIT

CC:N

COMEDY CENTRAL NEWS

MIT INGMAR STADELMANN

MONTAG – FREITAG 21:00

COMEDYCENTRAL.TV/CCN

COMEDY CENTRAL

Einen lustigeren Weltraumhelden als den mächtigen Star-Lord gibt es eigentlich nicht. Schon deshalb ist das neue Telltale-Spiel klasse!

Guardians of the Galaxy

The Telltale Series – Ep. 1

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Erscheinungsdatum: 18. April 2017
Preis: € 23,99 (Season Pass)
USK: ab 12 Jahren

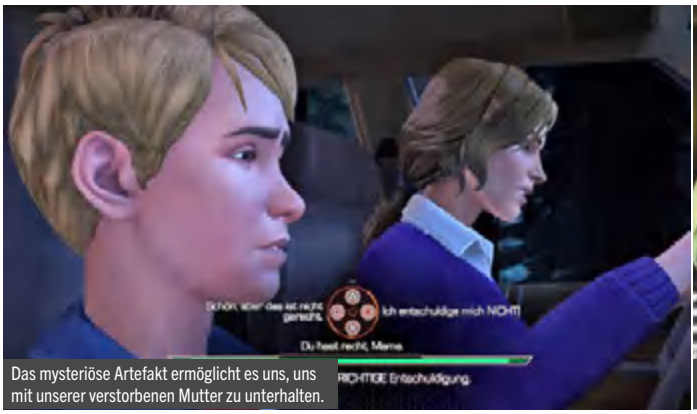
Telltale schlägt wieder zu! Wie gut der Anfang des Weltraumabenteuers ist, sagt der Test. **Von:** Matti Sandqvist

Wenn es aktuell einen Entwickler gibt, dem man vorwerfen könnte, dass er immer wieder dieselbe Formel anwendet, dann wohl Telltale Games. Die Kalifornier haben seit der ersten Staffel von *The Walking Dead* stets Adventure-Games im Episodenformat herausgebracht, die zwar spielerisch gesehen sehr seicht sind, dafür aber mit ihren lebendigen Charakteren, getreuen Umsetzungen der Vorlagen und (zum Teil) düsteren Geschichten überzeugt haben – etwa im Falle von *The Wolf Among Us, Batman, Game of Thrones* oder auch *Tales from the Borderlands*. Auch *Guardians of the Galaxy* macht es nicht viel anders, kann aber dank einer interessanten Frage viele Sympathiepunkte bei uns einsammeln: Was machen Superhelden, wenn sie ihren größten Widersacher besiegt haben?

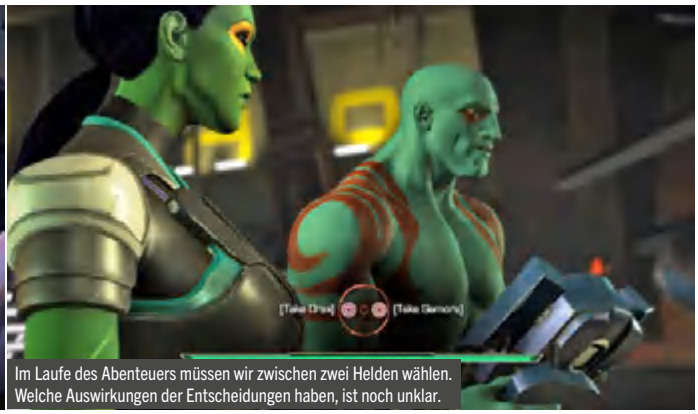
Abzüge in der B-Note

Wer sich mit der exzellenten Comic-Vorlage nur in Form des Hollywood-Streifens beschäftigt hat, wird sehr wahrscheinlich durch die Geschichte von *Guardians of the Galaxy* nicht überfordert sein – zumal die abgefahrene Heldentruppe um Peter „Star-Lord" Quill passend am Anfang des Abenteuers eingeführt wird. Die fünf Haudegen sind, neben der angesprochenen Frage, die größte Stärke des Telltale-Adventures. Bei den Witzen des Waschbären Rocket Raccoon oder den todernsten Anmerkungen von Drax dem Zerstörer kommt genau die Atmosphäre auf, die man von einer guten Comic-Umsetzung auch erwarten darf. Obendrein ist der Soundtrack der Vorlage mehr als würdig und so darf man sich auf den ein oder anderen funkigen Siebzigerjahre-Hit freuen.

Grafisch hingegen merkt man *Guardians of the Galaxy* an, dass Telltale so langsam über eine Kernsanierung ihrer Game-Engine nachdenken sollte. Vor allem die Charaktere könnten trotz der



Das mysteriöse Artefakt ermöglicht es uns, uns mit unserer verstorbenen Mutter zu unterhalten.



Im Laufe des Abenteuers müssen wir zwischen zwei Helden wählen. Welche Auswirkungen der Entscheidungen haben, ist noch unklar.

Die Vertonung des Spiels ist eigentlich klasse, trotzdem vermissen wir vor allem Vin Diesel in der Rolle von Groot.

Comic-Optik das ein oder andere Detail mehr vertragen und ebenso wären etwas natürlichere Gesichtsanimationen vonnöten. Doch keine Bange: Wer sich bei den anderen Telltale-Spielen an der Optik nicht gestört hat, wird das auch bei *Guardians of the Galaxy* nicht tun.

Toller Auftakt

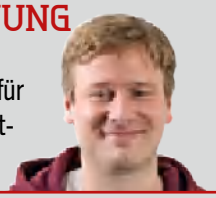
Abseits der Technik-Schwächen ist die erste Episode von *Guardians of the Galaxy* ohne Frage nicht nur exzellenter Fan-Service, sondern zugleich ein wirklich netter Auftakt für das auf insgesamt fünf Kapitel ausgelegte Abenteuer. Zu Beginn müssen wir zu einer Notfallmission auf einen abgelegenen Planeten, wo Superschurke Thanos mal wieder den Aufstand probt – oder wohl eher auf der Suche nach einem Artefakt war, wie es sich später herausstellt. Nach einem für Telltale-Spiele typischen Quick-Time-Event können wir den Fiesling tatsächlich schlagen und müssen uns dann im Anschluss mit der Frage beschäftigen, was aus den Hütern der Galaxie werden soll, wenn sie denn keinen echten Widersacher mehr haben. Hier sorgt das mysteriöse Artefakt für Abhilfe, das wir aus den Händen des besiegten Thanos gerissen haben. Dabei handelt es sich um die „Schmiede der Ewigkeit", über dessen Kräfte wir wohl erst im Laufe der nächsten Episoden so richtig informiert werden. Zumindest scheint das Artefakt die Kommunikation mit Toten zu ermöglichen. Deshalb taucht auch eine neue Widersacherin im letzten Drittel der ersten Episode auf, die ihr Volk mit dem magischen Objekt scheinbar wiederbeleben möchte.

So oder so bleibt es spannend, wie Telltale die Handlung fortspinnen wird. Der Anfang hat zumindest einen guten Eindruck hinterlassen und dürfte allen Fans der Comic- sowie Film-Vorlage richtig gut gefallen. Nun sollte Telltale sich bitte nicht zu viel Zeit für die nächste Episode lassen! ❑

Neben den vielen Dialogen dürfen wir gelegentlich auch mal auf die Tasten hauen und so eher lästige Quicktime-Events absolvieren.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Ein toller Auftakt für ein grandioses Weltraumabenteuer!"

Von den letzten zehn Marvel-Verfilmungen hat mir *Guaradians of the Galaxy* am besten gefallen – und das, obwohl ich die Comic-Vorlage nur dem Namen nach kannte. Der Grund ist auch ziemlich offensichtlich: Die Heldentruppe um Peter Quill ist so herrlich lustig und zugleich auf ihre ganz eigene, ruppige Weise sympatisch! Genau damit punktet auch das Telltale-Spiel und legt so den Grundstein für ein episch-lustiges Weltraumabenteuer. Natürlich könnte man *Guardians of the Galaxy* vorwerfen, dass hier im Vergleich zu den anderen Episoden-Adventures nichts neu ist, aber ganz ehrlich: wozu? Ich für meinen Teil hatte viel Spaß und freue mich auf die nächsten Episoden!

PRO UND CONTRA

- ✚ Lustige Heldentruppe
- ✚ Humor genau so gut wie in der Vorlage
- ✚ Guter Anfang für ein großes Abenteuer
- ✚ Toller 70er-Jahre-Soundtrack
- ✚ Gute (englische) Vertonung
- ➖ Deutsche Übersetzung noch lückenhaft
- ➖ Spielerisch seicht
- ➖ Keine echten Neuerungen

WERTUNG **80**

Outlast 2

Der Ekel kommt in *Outlast 2* nicht zu kurz. Kinderleichen, ausgeweidete Tiere und vieles mehr.

Genre: Survival Horror
Entwickler: Red Barrels Inc.
Publisher: Red Barrels Inc.
Erscheinungsdatum: 25. April 2017
Preis: ca. € 27,99
USK: ab 18 Jahren

Ist Wahnsinn wirklich der einzige Ausweg in *Outlast 2*? Wenn ihr darauf steht, von Spitzhacken schwingenden Fanatikern gejagt zu werden, dann ja.

Von: Paula Sprödefeld

Red Barrels ist zurück und sie haben *Outlast 2* im Gepäck. Vier Jahre nach dem gnadenlosen Schocker lehrt uns das kanadische Team wieder einmal das Fürchten. Bereits der erste Teil hatte es in sich: wahnsinnige Charaktere, hektische Verfolgungsjagden und die stetige Angst, den Insassen von Mount Massive in die Arme zu laufen. Ob *Outlast 2* an den Erfolg seines Vorgängers anknüpfen kann, wollen wir für euch herausfinden.

Auf der Suche nach Antworten

Kameramann Blake Langermann und seine Frau Lynn wollen den Tod einer jungen Schwangeren aufklären und sind deshalb mit dem Hubschrauber auf dem Weg in das Gebiet, wo ihre Leiche gefunden wurde – das Havasupai-Indianerreservat in Arizona. Nachdem der Hubschrauber plötzlich streikt und abstürzt, findet ihr euch als Blake Langermann in der Nähe des Wracks; ohne Ehefrau, dafür aber mit der altbekannten Kamera. Wie im ersten Teil habt ihr auch in *Outlast 2* nur diese treue Handkamera, mit der ihr das Grauen, das ihr findet, aufnehmen könnt. Beispielsweise den Körper des Piloten – malträtiert und aufgebahrt. Das sollte schon das erste Anzeichen dafür sein, dass hier etwas ganz und gar nicht koscher ist.

Schließlich landet ihr in einem kleinen Dorf und das Setting erinnert sehr stark an das erst kürzlich erschienene *Resident Evil 7: Biohazard*. Schnell wird klar, dass die Menschen, die in diesem Hillbilly-Dorf in der Pampa von Arizona leben, wohl nicht mehr alle Latten am Zaun haben. Eine ausgeweidete Kuh, Kinderleichen in Massen und verquere pseudochristliche Symbole sind an der Tagesordnung. Über allem hängt die unheilschwangere Hintergrundmusik, die euch stellenweise die Haare zu Berge stehen lässt.

Follow the Blood durch die Pampa

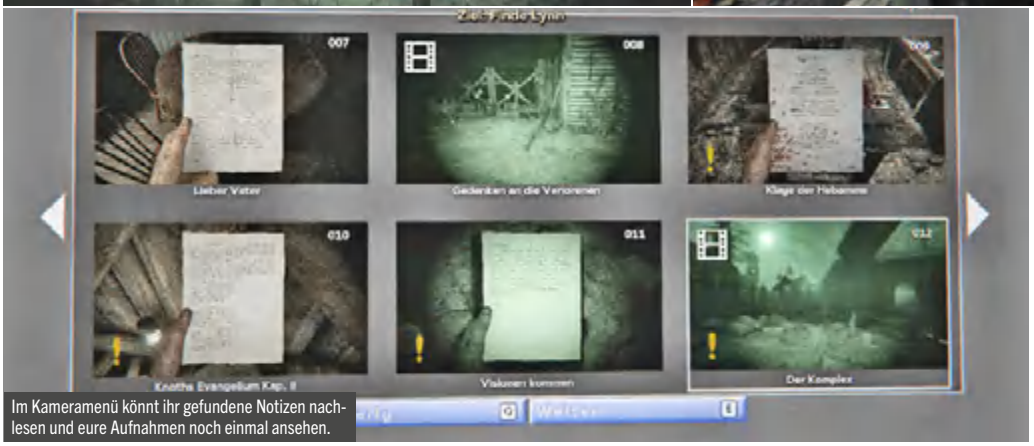
Diese Musik begleitet euch durch spannungsgeladene Versteckorgien und herzinfarktfördernde Hetzjagden, wie der Vorgänger sie schon brillant vorgemacht hat. Auch im zweiten Teil heißt es oft genug wieder verstecken und abwarten, was auf Dauer auch gehörig auf die Nerven gehen kann, denn gelegentlich ist es schwierig zu hören, wo die Gegner sich gerade befinden und ob es sicher ist, das Fass oder den Schrank zu verlassen.

In der Schule müsst ihr durch fast leere Flure wandern und die Vergangenheit von Blake erforschen.

Als Blake könnt ihr immer wieder nachsehen, ob ihr noch genug Batterien und Verbände habt.

Da sind wohl religiöse Fanatiker am Werk. Und die Nachtsicht macht das Spiel noch viel schauriger.

Stellt euch schon einmal auf einen gewaltsamen Tod ein, wenn ihr einem Hillbilly in die Arme lauft.



Im Kameramenü könnt ihr gefundene Notizen nachlesen und eure Aufnahmen noch einmal ansehen.

Dementsprechend erlebt man auch in *Outlast 2* einige Trial-and-Error-Momente, vor allem auch durch das neue Setting. Die Flure der Anstalt von Mount Massive waren relativ klar und geradlinig, die Hillbilly-Pampa von Arizona ist es nicht. Ob ihr durch verwirrende Maisfelder irrt, durch dunkle Flüsse watet oder Höhlengänge à la *Haus der 1000 Leichen* erkundet, ihr geratet immer wieder in Sackgassen oder werdet durch Holzstapel, rostige Karren oder Leichenteile aufgehalten, während eine Horde religiöser Fanatiker versucht, euch im Namen ihres Gottes niederzumetzeln. Klingt nach Spaß, nicht wahr?

Und das alles könnt ihr ohne störendes Benutzerinterface genießen; die einzigen Blickfeldanzeigen habt ihr, wenn die Kamera aktiviert ist. Die Steuerung ist relativ intuitiv, ihr solltet nur nicht die Knöpfe für Kriechen und Rennen verwechseln, denn das führt zu ziemlich gewaltsamen Toden. Sucht euch zum Heilen auf jeden Fall ein geeignetes Versteck, denn Blake bleibt dazu einfach mitten im Laufen stehen. Und wenn ihr draufgeht, bringt euch das Heilen auch nicht mehr viel. Ähnlich wie im Vorgänger bietet *Outlast 2* auch wieder kleine Orientierungshilfen an, wenn ihr nicht wisst, wo ihr als Nächstes langgehen sollt. Auch im zweiten Teil heißt die Devise nämlich: Follow the Blood.

Wer die Demo gespielt hat, wird auch ein paar alte Freunde wiedersehen: So jagt euch oft genug die alte Frau mit der Spitzhacke hinterher und die Schule, in der ihr wie durch eine Alienentführung landet, ist wieder dabei und hat etwas mit der Vergangenheit von Blake Langermann zu tun. Aber an dieser Stelle soll nicht zu viel verraten werden.

Batterien sind lebenswichtig

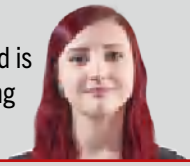
Einige Neuerungen hat sich das Red-Barrels-Team für den zweiten Teil seines Horrorschockers einfallen lassen. Mit eurer treuen Handkamera könnt ihr nun auch die Umgebung abhören, um herauszufinden, wo sich die Gegner befinden. Da diese jedoch ständig ihre Position wechseln, ist es schwierig, nicht die gesamten Batterien aufzubrauchen, während man den Abhörmodus nutzt. Außerdem wird eure Kamera jetzt nicht mehr dazu benötigt, alles aufzunehmen, was ihr seht. Wenn ihr das Gerät auf besondere Stellen richtet, füllt sich ein roter Kreis. Diese Aufnahme könnt ihr euch dann ansehen und Informationen darüber erhalten. Das Ganze kostet jedoch wieder einiges an Batterielaufzeit. Dadurch, dass ihr vor allem die Nachtsicht öfter braucht, um euch überhaupt in der dunklen Landschaft zurechtzufinden, gehen eure Batterien schneller drauf, als euch lieb ist. Kurz gesagt: Spart Batterien!

Gelungener Nachfolger, aber …

Outlast 2 ist ein gelungener Nachfolger zum ersten Horrorschocker des kanadischen Entwicklerteams Red Barrels. Die Stimmung und Musik, die den ersten Teil so besonders machten, kehren auch in diesem Teil zurück und lassen es einem eiskalt den Rücken herunterlaufen. Auch die von Fanatismus und bizarren Opferungen geprägte Story im ländlichen Arizona macht die Jagd nach Antworten gleichermaßen interessant und grauenerregend. Trotzdem gibt es auch ein paar Kritikpunkte. Die Trial-and-Error-Momente häufen sich durch das unübersichtlichere Setting und das langwierige Verstecken nimmt dem Spiel nach einer gewissen Zeit den Horror. Anstatt kurz vor einem Herzinfarkt steht ihr kurz vor einem Wutausbruch. Braucht ihr also die im Vorfeld angekündigten „Underscares“ (Angsthasen-Windel) für das Spiel? Wenn ihr zartbesaitet seid, den ersten Teil nicht unbeschadet überlebt habt und einen sensiblen Magen habt, vielleicht. Aber grundsätzlich kann *Outlast 2* nicht ganz an die schockierenden Momente und die Stimmung des ersten Teils anknüpfen. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Where going mad is the only sane thing to do.“

Kann man die Leute von Red Barrels als völlig durchgeknallt bezeichnen? Vermutlich, aber es ist nett gemeint. Denn genauso wie der erste Teil lässt *Outlast 2* mir die Haare zu Berge stehen, das Blut gefrieren, das Herz stehen bleiben; einfach alles, was mit der menschlichen Anatomie schiefgehen kann. Bei diesem Spiel werden die Urängste des Menschen angesprochen – oder zumindest meine: Dunkelheit, keine Verteidigung und vollkommen wahnsinnige Hillbillys, die mir die Gedärme rausreißen möchten. Yay. Zwar ist das Setting in der Pampa von Arizona sehr gut gewählt und die Stimmung kommt passend rüber, jedoch war der erste Teil für mich im Großen und Ganzen besser. Der verrückte Professor, die mutierten Insassen, das ganze Konzept einer Anstalt und dazu noch das neuartige Spielprinzip ohne jegliche Verteidigung – herrlich. Daran hat sich in *Outlast 2* nicht viel geändert, aber das ist eben auch irgendwo das Problem: Das kennt man schon. Wer den ersten Teil grauenvoll gut fand, sollte *Outlast 2* unbedingt spielen, aber nicht zu viel Neues erwarten.

PRO UND CONTRA

- ✚ Charaktere/Story wunderbar wahnsinnig
- ✚ Spannungsgeladene Stimmung und Musik
- ✚ Intuitive Spielmechanik
- ✚ Verschiedene Schauplätze sorgen für Abwechslung
- ➖ Trial & Error nervig, Horror geht verloren
- ➖ Zu wenig Schockmomente
- ➖ Zu kurze Batterielaufzeiten der Kamera
- ➖ Verstecken wird irgendwann langweilig

WERTUNG **80**

DER EINKAUFSFÜHRER

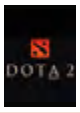
Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

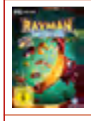
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

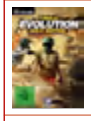
Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Young Horses
Wertung:	70

Octodad: Dadliest Catch
Getestet in Ausgabe: 03/14
Nur was für Gamepad-Akrobaten: In *Octodad* spielt ihr einen Kraken. Einen Kraken im Anzug. Mit einer menschlichen Familie. Einer Familie, die sich ahnungslos darüber zeigt, dass eine vielarmige Meereskreatur mit am Tisch sitzt, und die es für das normalste der Welt hält, wenn Kraken-Papa statt zu sprechen panische Pfeifgeräusche von sich gibt, wie man sie sonst nur von Dr. Zoidberg aus der Zeichentrick-Serie *Futurama* kennt. Das ist so bizarr, aber gleichzeitig so herzerwärmend, dass man den Calamari-Papa einfach ins Herz schließen muss. Dass er sich nur extrem störrisch über den Bildschirm bewegt, ist Teil des Charmes: Ihr kontrolliert vier Saugnapf-Arme des Helden gleichzeitig, alleine oder mit drei Freunden im komplett chaotischen Koop-Modus. Da sind Lacher garantiert.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83

Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86

NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85

PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

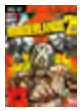
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — **Getestet in Ausgabe: 04/13**
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

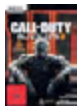
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88

Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85

Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Abgelehnt

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Gehört die emotionale Reise durch das Haus der Finchs für jeden Adventure-Fan zur Pflichtlektüre? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Mal melancholisch, mal ergreifend und manchmal einfach nur bizarr: Die Atmosphäre sorgt für magische Momente am laufenden Band, die emotional präsentierte Geschichte bringt einem die Figuren näher.

Die Contra-Argumente

Mit seiner sehr kurzen Spielzeit von zwei Stunden ist *What Remains of Edith Finch* viel zu schnell vorbei – und bietet dann auch keine Anreize für einen zweiten Durchlauf. Dafür kostet das Adventure aber auch nur 20 Euro.

Das Ergebnis

Es war eine knappe Entscheidung, aber am Ende stimmte eine Mehrheit der Redakteure mit Nein.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Action-Feuerwerk mit einem famosen Nahkampf-System: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

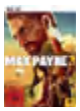
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95

Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

DLC

GHOST RECON WILDLANDS: NARCO ROAD

Was ist das denn? Der erste DLC zum Koop-Actionspiel wirkt nicht nur lieblos hingeschludert, er strotzt auch nur so vor fragwürdigen Design-Entscheidungen, die jeden Spielspaß im Keim ersticken. Statt euren Soldaten aus dem Hauptspiel zu übernehmen, startet ihr mit einem vorgegebenen Level-20-Charakter in einer kleineren Variante der *Wildlands*-Karte ohne neue Geografie. Absurd: Statt taktischer Attentatsmissionen vollführt ihr in *Narco Road* Monstertruck-Stunts oder fliegt mit einem Sprühflugzeug über Felder. Dabei hat es Ubisoft geschafft, die Fahrzeugsteuerung im Vergleich zu *Wildlands* noch unberechenbarer zu machen, wodurch sich das Ganze wie ein schlechter *GTA*-Klon spielt. Das Drogenkrieg-Szenario wird ab absurdum geführt, denn ihr müsst Twitter-Follower sammeln, um bessere Waffen freizuschalten – und diese bieten dann nicht einmal die üblichen Customizing-Optionen. Garniert wird der Quatsch von einer völlig abwegigen Story, die diesen 15 Euro teuren DLC endgültig zu einem der schlechtesten Add-ons aller Zeiten macht.

Abgelehnt

PREY

Trotz Ego-Perspektive ist das neue Arkane-Spiel kein Shooter. Daher geht es bei unserer Abstimmung auch darum, ob *Prey* in die Liste der besten Actionspiele aufgenommen wird.

Die Pro-Argumente

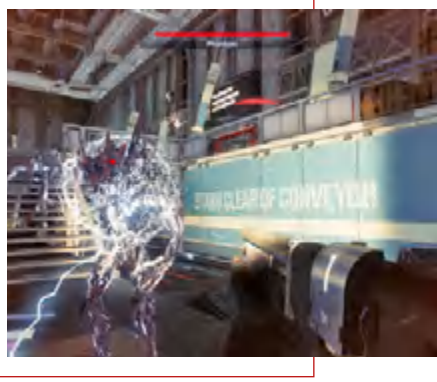
Für den Spielspaß muss man auf der Raumstation Talos 1 bis zu einem gewissen Grad selbst sorgen. Mit vielen Möglichkeiten für abgefahrene Experimente und etlichen alternativen Routen durch die Levels hat *Prey* dafür die allerbesten Voraussetzungen. Die Stimmung auf Talos 1 ist zudem ausgezeichnet, die Story kommt mysteriös daher und das Erkunden macht auch nach 20, 30 oder 40 Stunden noch viel Laune.

Die Contra-Argumente

Durch den Verzicht auf eine durchgestylte Inszenierung fehlt es *Prey* an Höhepunkten, dazu kommen Schwächen beim Design von Gegnern und Waffen. Der nicht immer ganz perfekt ausbalancierte Schwierigkeitsgrad birgt zuweilen Frustpotenzial, besonders im Kampf gegen die nervig agilen Gegner.

Das Ergebnis

Zwei Ja-Stimmen reichen nicht, um *Prey* einen Platz im Einkaufsführer zu sichern.



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

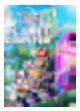
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

FORZA HORIZON 3: HOT WHEELS

DLC

Entwickler Playground demonstriert einmal mehr auf eindrucksvolle Weise, wie der perfekte Download-Nachschub für ein Rennspiel auszusehen hat. *Hot Wheels* überzieht ein neues Strandgebiet im virtuellen Australien mit den Fantasiestrecken von Thrilltopia. Bunte Plastikbahnen schlängeln sich durch die Landschaft, fast immer in luftiger Höhe, über den Ozean und in Loopings. Boost-Flächen auf der Straße verleihen Fahrzeugen einen Geschwindigkeitsschub, wodurch *Forza Horizon 3* einen großen Schritt Richtung Arcade-Spaß macht. Befreit von jeglicher Realitätsnähe, machen die Rennen über abenteuerlich gestaltete Strecken mindestens so viel Spaß wie auf den wahnwitzigsten Pisten der *Trackmania*-Serie. Wie im ausgezeichneten DLC *Blizzard Mountain* sammelt ihr pro Event bis zu drei Sterne; habt ihr genug Punkte beisammen, dürft ihr am finalen „Goliath"-Rennen teilnehmen. Nebenaktivitäten wie Blitzer und Drift-Zonen liefern ebenfalls Sterne. Und auch die bekannten Bucketlist-Herausforderungen sind wieder mit von der Partie. Allerdings gibt es im Vergleich zum Hauptspiel deutlich weniger Möglichkeiten, abseits der Straßen durch das Unterholz zu walzen. Dadurch ist *Hot Wheels* auch nicht ganz so umfangreich wie der vorherige DLC, liefert zum Preis von 20 Euro aber dennoch mehrere Stunden famosen Fahrspaß. Der Anziehungskraft der neuen Spielwelt mit ihren wilden Kurven, tollen Stunts und verrückten Korkenzieher-Strecken kann sich kaum ein Fan von schnellen Autos und den namensgebenden *Hot Wheels*-Spielzeugen entziehen.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82

Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

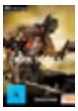
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr kniffflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich weiter nutzen!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 148 Seiten

Hardware-Tipps

So richten Sie Ihr Smart Home ein

Erste Schritte im Detail

Mit Sprachbefehlen alles im Griff

Nur **€ 12,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

- Große Kaufberatung
- Wie der 3D-Druck die Welt verändert
- Die besten Geräte im Test

Nur € 12,99

Auf 148 Seiten

- Alle wichtigen Netzwerke
- Profi-Tipps & Guides
- Business-Ratgeber
- Social-Media-Strategien

Nur € 11,99

NES

CMG
Computec Media Group
EDITION

Auf 132 Seiten

Sci-Fi-Special – Major Steve auf dem Weg ins All

Atemberaubende Gebäude und Landschaften vorgestellt

Die besten Star-Wars-Mods für Minecraft in der Übersicht

Steve im Kino

Nur € 10,99

Auf 180 Seiten

- Die besten Kameras und unverzichtbares Zubehör
- Perfekte Hochzeitsfotos
- Photoshop-Tipps von Profis

Nur € 12,99

Auf 148 Seiten

- Alles über Nintendos neue und innovative Spielkonsole
- The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild im ausführlichen Test

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Fotoquelle: Bethesda

15 Jahre Morrowind

Technisch angestaubt, aber zeitlos im Charakter

Von: Von Daniel Wendorf, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Pünktlich zum 15-jährigen Jubiläum blicken wir zurück auf den dritten Teil der *The Elder Scrolls*-Reihe: *Morrowind*.

Happy Birthday, *Morrowind*! Vor 15 Jahren etablierte Bethesda mit dem dritten *The Elder Scrolls*-Teil seine Rollenspiel-Reihe endgültig und setzte dabei neue Genre-Standards. Grund genug für uns, den runden Geburtstag mit einem Rückblick zu feiern.

Fünfzehn Jahre – das ist für uns Spieler ja schon regelrecht eine halbe Ewigkeit her. Im politischen Weltgeschehen war anno 2002 George W. Bush Präsident der USA und Bundeskanzler Gerhard Schröder zog in seinen zweiten Wahlkampf gegen Edmund Stoiber. Und wen Politik nicht interessiert: US-Rapper Eminem verkaufte in ebendiesem Jahr weltweit 30 Millionen Exemplare seines Album *The Eminem Show*, Schauspieler Tobey Maguire debütierte als Spider-Man und Intel- wie auch AMD-Prozessoren kratzten an der magischen Taktrate von zwei Gigahertz – mit nur einem Prozessorkern. Ein Festplattenspeicher von 80 Gigabyte war unvorstellbar groß, 32 MB RAM auf der Grafikkarte schon Oberklasse und Windows XP der etablierte OS-Standard.

Auf solcher Hardware liefen Kracher wie *Warcraft 3*, *Battlefield 1942*, *Star Wars: Jedi Knight 2* oder *Mafia* halbwegs flüssig. Doch wer sein PC-System an die Leistungsgrenze treiben wollte, der kam nicht umhin, den dritten Teil der *The Elder Scrolls*-Reihe zu spielen, der auf den klangvollen Namen *Morrowind* hörte. Auf den Schulhöfen hatte sich als Chiffre für die Grafikpracht dieses Rollenspiels ein Schlagwort etabliert: Wasser!

Die optische Präsentation vom feuchten Nass lobten Spielemagazine rund um den Erdball in höchsten Tönen, schließlich klatschten die Designer bei Bethesda nicht einfach eine trüb-blaue Textur in die Spielwelt, wie dies viele andere Studios taten. Vielmehr ließ sich in *Morrowind* beobachten, wie sich die Wasseroberfläche kräuselte und dem Spieler sogar Blicke bis auf den Gewässergrund erlaubte. Obendrein spiegelte das Wasser die detaillierte Umgebung in Echtzeit. In Echtzeit! Aus heutiger Sicht lockt dieser grafische Taschenspielertrick sicher keinen Spieler mehr hinter seinem 16:9-Monitor hervor und außerdem assoziiert man mit der in *Morrowind* gebotenen Wasserdarstellung vermutlich eher Quecksilber als H_2O. Doch seinerzeit war das „State of the Art“ und ein Grund, dem nächstbesten Schulkumpel aufs Auge zu drücken, um wie viele Megahertz das eigene System potenter war. Man schaue sich eben nur dieses Wasser an!

The Elder Scrolls: Morrowind nur auf dieses Eye-Candy-Feature zu reduzieren, würde dem RPG-Klassiker allerdings nicht gerecht werden. In den übergroßen Schatten seiner Nachfolger *Oblivion* (2006) und insbesondere *Skyrim* (2011) fristet es heute ein eher undankbares Dasein: Von den Fans der ersten Stunde nahezu vergöttert, zucken die Spieler, die es nicht kennen, entweder mit den

Euer Abenteuer startet im malerischen Hafen von Seyda Neen, vom drohenden Weltenuntergang ahnt ihr da noch nichts. Dafür erfreut ihr euch an vielen Details wie dem Schlickschreiter hinten rechts im Bild.

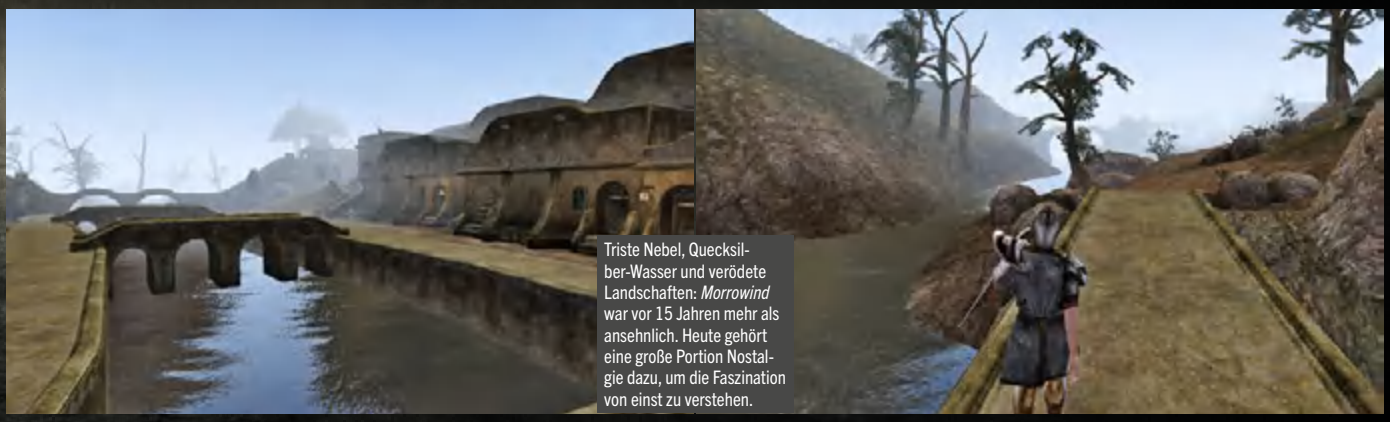
Schultern oder freuen sich, dass das MMORPG *The Elder Scrolls Online* in diesem Juni mit dem Add-on *Morrowind* endlich eine große Erweiterung spendiert bekommt.

Bethesda – oder: Die Achterbahnfahrt eines Spiele-Studios

Um die Faszination von *Morrowind* zu verstehen, drehen wir das Rad daher fünfzehn Jahre zurück. Bethesda war schon damals keine unbekannte Spielefirma. Mit diversen Veröffentlichungen zum *Terminator*-Franchise tauchten die Entwickler aus dem US-Bundesstaat Maryland immer mal wieder auf dem Radar der Fachmagazine, der Spielerschaft sowie des Jugendschutzes auf und konnten daneben mit zwei Rollenspielen große Verkaufserfolge erzielen. *The Elder Scrolls: Arena* (1994) war oberflächlich betrachtet ein neues *Ultima: Underworld*, schließlich war die frei stufenlos rotier- und skalierbare 3D-Grafik mit Ego-Perspektive nicht neu und der spielerische Aufbau von anderen Titeln dreist abgekupfert. Doch *Arena* schlug mit einer riesigen, prozedural generierten Welt und wenigen Story-Fesseln einen anderen Weg als dessen Konkurrenz ein und belohnte Entdeckernaturen mit wertvoller Ausrüstung und spannenden Questreihen abseits der Story – und das kam bei vielen Rollenspiel-Fans gut an.

Der Erfolg überrumpelte das unter chronischer Geldknappheit leidende Spielestudio Bethesda förmlich, denn mehr als ein paar tausend Exemplare erwarteten die Entwickler nicht zu verkaufen. Dass die Absatzzahlen recht bald in sechsstellige Regionen vordrangen, verlangte natürlich nach einem Nachfolger, der 1996 unter dem Namen *Daggerfall* erschien. Dabei behielt Bethesda das spielerische Fundament bei, pumpte den Umfang aber massiv auf. Eine endlos große (und leider auch sehr öde) Spielwelt aus dem Generator, über 15.000 Siedlungen, mehr als 750.000 NPCs, eine unendliche Anzahl an zufallsgenerierten Quests und mehr als 500 Bücher mit Hintergrundgeschichten zur Spielwelt überforderten nicht nur die Spieler. *Daggerfall* wurde angesichts der zahlreichen Bugs und Glitches zu *Buggerfall* verballhornt, denn die Veröffentlichung zog eine Flut an Patches nach sich. Der zweite Serienteil war trotzdem mindestens so erfolgreich wie das Debüt, wohingegen sich Bethesda mit zwei nachfolgenden Spielen im *The Elder Scrolls*-Universum fast verhoben hätte: *Battlespire* (1997) und *Redguard* (1998) setzten auf stringente Action und vernachlässigten die freie Erkundung, weshalb sie bei Kritikern durchfielen und von der Fan-Basis mit Nichtachtung gestraft wurden.

Die Folgen waren absehbar: Das Studio geriet erneut in finanzielle Schwierigkeiten und musste große Teile der Belegschaft entlassen. Nur der Aufkauf durch die Zenimax-Gruppe rettete das Unternehmen vor der endgültigen Liquidierung und ermöglichte es, mit einer Rumpfmannschaft von gerade einmal sechs über die gesamte Entwicklungszeit angestellten Personen, das ambitionierte *Morrowind* zu entwickeln.



Triste Nebel, Quecksilber-Wasser und verödete Landschaften: *Morrowind* war vor 15 Jahren mehr als ansehnlich. Heute gehört eine große Portion Nostalgie dazu, um die Faszination von einst zu verstehen.

Jede Stadt hat ihren unverkennbaren Architekturstil. Die Lehmhütten Balmoras sind ein Zugeständnis an die Dschungellandschaft.

Spielerische Freiheit als eines der Markenzeichen der Reihe

Als *Morrowind* im Mai 2002 in den USA erschien, brachte es *The Elder Scrolls* nicht nur in die Erfolgsspur zurück – es veränderte das gesamte Genre bis heute nachhaltig. Doch zu Spielbeginn ist die Qualität des Rollenspiels nicht zu bemerken. Den gängigen Genre-Konventionen entsprechend und doch durchaus etwas anders als gewohnt geht das Abenteuer los. Ihr startet als vom Kaiser begnadigter Ex-Gefangener, der auf einem Schiff zur Insel Vvardenfell gelangt. Nach der Namenseingabe und noch bevor die Charaktererstellung komplettiert ist, holt euch eine Wache ab und geleitet euch auf das Deck des Schiffes. Hier blieb dem Spieler anno 2002 zur Veröffentlichung von *Morrowind* dann erst mal die Spucke weg – ihr wisst schon, das Wasser und so. Danach gilt es, die Einreiseformalitäten zu erledigen. So in die Story eingebunden, erstellt ihr euren Charakter und entscheidet dabei unter anderem, wie ihr ausseht und welchem Volk ihr angehören möchtet: Kräftiger Nord mit Zaubertalent, ein mit allen Waffen vertrauter Kaiserlicher oder doch ein Dunkelelf mit Hang zum Taschendiebstahl? Wer es exotisch mag, liebäugelt vielleicht eher mit einer Argonier-Echse oder schlüpft in die Rolle eines katzenartigen Khajiit. Es bleibt euch überlassen, welche der insgesamt zehn verfügbaren Rassen ihr wählt.

Es sind aber nicht nur diese technischen Schauwerte, es ist vielmehr die Liebe zum Detail, die *Morrowinds* Welt auszeichnet. Denn schweift euer Blick von der Wasseroberfläche ab, erspäht ihr etwa einen riesigen Schlickschreiter, der im Wasser Nahrung sucht und euch als Schnellreisetaxi dient. Landeinwärts säumen riesige Pilze den Horizont, der Hafen Seyda Neen lädt zu ersten Erkundungen ein. So fantastisch und abwechslungsreich wie zum Spielstart entpuppt sich ganz Vvardenfell: Sumpfige Gelände gehen in dichte Wälder, karge Steppen, mächtige Festungsanlagen und unwirtliche Gebirge über. Mit traditionellem Fachwerk, modernen Steinhäusern oder den käferartigen Chitin-Behausungen bieten die zahlreichen Siedlungen einen Querschnitt fantastischer Architektur, die sich wie natürlich gewachsen in die Landschaften einfügt.

Architektur, die Zweite: Caldoras Baustil erinnert im Gegensatz zu Balmora an den des europäischen Mittelalters.

Daggerfall mag noch so groß gewesen sein, *Morrowinds* 9,3-Quadratkilometer-Insel ist handwerklich betrachtet die bessere, weil abwechslungsreichere Spielwelt. Dies gilt auch gegenüber den Nachfolgern *Oblivion* und *Skyrim*, die durchaus hübsch anzuschauen sind, keine Frage. Doch an den saftig grünen Hügellandschaften samt der gleichartigen Städtearchitektur Cyrodiils und dem Eis-Fels-Gemenge Himmelrands mit Holzhütten-Siedlungen hat man sich recht bald sattgesehen. *Skyrim* etwa kaschiert die Ideenlosigkeit im *Dragonborn*-DLC mit einem Ausflug auf die Ascheinsel Solstheim – die ihr bereits in der *Morrowind*-Erweiterung *Bloodmoon* (2003) besuchen könnt.

Die erste Aufgabe in *Morrowind* – einem Kommandanten im fernen Balmora Bericht erstatten – könnt

ihr annehmen oder aber ignorieren. Das Rollenspiel gibt euch die Freiheit, das zu tun, wonach euch gerade der Sinn steht. Ihr wollt einfach die Landschaft bestaunen? Na, gerne doch. Die Karriere in einer der 20 (untereinander rivalisierenden) Gilden bedeutet euch mehr, als die Welt zu retten? Dann verdingt euch für eine Fraktion. Ihr seid lieber Vagabund als treuer Bürger? Klaut, was nicht niet- und nagelfest ist, lebt aber mit den Konsequenzen. Sprich: Gefängnis, Mord und Totschlag – denn in *Morrowind* ahnden die NPCs Verbrechen, wenn sie davon Wind bekommen.

Entsprechend eurem Spielstil trainiert ihr sämtliche Skills individuell. Erfahrungspunkte im eigentlichen Sinn gibt es keine. Es reicht also nicht, eine Bestie nach der anderen zu erlegen und dem nächsten Levelaufstieg entgegenzufiebern. Rennt ihr viel, steigert dies eure Athletik; das Hantieren mit stumpfen Einhandwaffen gewährt euch Boni auf diese Waffengattung, während Bogenschützen mit der Zeit zu Meistern im Umgang mit Pfeilen werden. Diebe üben sich im Schleichen und Schlösser knacken, Magier im Umgang mit arkanen Künsten. Die primären und sekundären Fertigkeiten lassen sich beliebig miteinander kombinieren, wenngleich nur eine gewisse Anzahl von Kombinationen sich perfekt ergänzen.

Habt ihr genug von wilden Abenteuern, erschließt ihr euch die wendungsreiche Geschichte Vvardenfells in Gesprächen mit NPCs oder über die Lektüre der vielen Bücher. Als Schmelztiegel aller Rassen Tamriels ist die Insel nämlich reich an Konflikten und brüchigen Allianzen. Eigenständige Kulturen – inklusive ihrer Konfessionen und Gebräuche – treffen auf verkrustete Machtstrukturen und hinter biederen Fassaden spielen sich persönliche Tragödien ab, die selbst den härtesten Barbaren nicht kaltlassen.

Banaler Alltag in einer fesselnden Fantasy-Welt

Es sind nicht immer hochtrabende Epen, die ihr beim Schmökern der Bücher entdeckt. Oft stolpert ihr über Gebrauchslyrik oder schnöde Rezepte. Auch bläst nicht jeder NPC seine Alltagsprobleme zu weltbewegenden Konflikten auf. Gerade das macht *Morrowind* so spannend. Ignoriert ihr die mäßig inszenierte 08/15-Story, innerhalb derer ihr vom Nobody zum Weltenretter aufsteigt, schreibt ihr eure ganz eigene Geschichte fort. Ihr könnt Edelmann (oder -frau) sein, euch um das Training eurer 27 Skills kümmern oder als Weltenbummler in den Tag hineinleben. In der Erweiterung *Bloodmoon* verdingt ihr euch gar als Bauplaner und helft den Anwohnern, eine kleine Siedlung aus dem eisigen Boden zu stampfen. Fantasy-Alltag im wortwörtlichen Sinne. Die Immersion in *Morrowind* erlebt man mit jedem Schritt, jedem Gespräch, jeder Lektüre intensiver – die Spielwelt wandelt sich von der Kulisse eines Schauspiels zur digitalen Umgebung eines zweiten Lebens. Eine der Stärken im Übrigen, welche die Nachfolger beibehielten, und die ganz im Geiste der Entwickler war. Schon in der Anleitung zu *Arena* schrieben sie sinngemäß übersetzt: „Worum geht es in der Story? Das zu beantworten, ist nicht unsere Aufgabe. Folge vielmehr deinem eigenen Geist und erschaffe dir deine Geschichte mit deinem ganz eigenen Weg. Wir wünschen, dass du deine Story wahr werden lässt."

Habt ihr *Oblivion* oder *Skyrim* exzessiv gespielt oder seid zumindest mit deren Spielwelt vertraut, bietet *Morrowind* allerlei Aha-Mo-

TRIVIA: TES-ZAHLENSPIELE

- *Morrowind* rangiert mit einem Meta-Score von 89 auf Platz 11 der PC-Bestenliste des Jahres 2002. *Skyrim* kam in seinem Jahrgang 2011 auf den zweiten Platz, *Oblivion* erklomm anno 2006 gar die Spitzenposition. PC Games adelte *Morrowind* im Test mit einer Spielspaßwertung von 91. Vom US-Magazin GameSpy als Rollenspiel des Jahres 2002 ausgezeichnet, kassierte die Redaktion die Auszeichnung im September 2003 wieder ein und platzierte *Morrowind* auf Platz 21 von 25 der am meisten überbewerteten Spiele.
- Mit 9,3 km² ist *Morrowinds* Spielwelt Vvardenfell schon sehr groß – *Oblivion* (22 km²) und *Skyrim* (14,5 km²) bieten noch größere Spielwiesen. Darüber kann *Daggerfall* nur lachen. Mit etwa 230.000 km² ist es so groß wie Großbritannien – hat aber gegenüber den Briten wesentlich mehr Dörfer und Städte (GB: 7.727; *Daggerfall*: 15.000).
- *Daggerfall* steckt *Morrowind* noch in einer anderen Kategorie in die Tasche: Anzahl der NPCs. Mit einer Dreiviertelmillion Einwohner hat es so viele Bewohner wie kein anderes Rollenspiel. *Morrowind* bringt es mit beiden Erweiterungen auf „nur" 0,3 Prozent der Population – mit 2.914 NPCs.
- In seinen ersten drei Jahren nach Release verkaufte sich *Morrowind* über vier Millionen Mal – allein auf dem PC. Es war bis dahin der erfolgreichste *TES*-Serienteil. *Oblivion* kam auf etwa 9,5 Millionen und *Skyrim* auf über 30 Millionen verkaufte Einheiten. Das ist ordentlich, auf die Absatzzahlen von *GTA 5* (75 Mio.) oder *Tetris* (ca. 500 Mio.) wird aber keiner der Serienteile mehr aufschließen.
- In *Morrowind* hatte der NPC M'aiq der Lügner, ein Khajiit, seinen ersten Auftritt in der Serie. Dieser Charakter taucht in *Oblivion*, *Skyrim* und *TESO* auf und wurde zu einem Running Gag der Reihe. Insgesamt gibt es 30 NPCs, die Bethesda in zwei oder mehr Serienteilen auftreten lässt. (Englische Version)
- Nur drei Minuten und 14 Sekunden benötigte Speedrunner FatalisSRL, um *Morrowind* durchzuspielen – sprich: um den Endgegner Dagoth Ur zu töten. Etwas länger dauerte es in *Oblivion*: 5:02 Minuten.

Dunkelelf Jiub weckt euch in *Morrowind* aus finsteren Träumen. Er selber hütet auch ein dunkles Geheimnis – und kehrt über zwei Jahrhunderte später in der *Skyrim*-Erweiterung *Dragonborn* nach Tamriel zurück.

Exotische Gestalten wie die schuppigen Argonier oder die raubkatzenartigen Khajiit bevölkern Vvardenfell – und sind sich alles andere als grün untereinander. In Bars und Wohnhäusern sind sie aber erste Ansprechpartner für Nebenquests.

Lesestunde auf Vvardenfell: Bücher liefern reichlich Hintergrundgeschichten zur Spielwelt. Während die Schmöker die Immersion anreichern, sind die textlastigen Dialoge mitunter eine Qual.

Raubrittertum wird nicht gutgeheißen. NPCs reagieren mitunter aggressiv, sobald sie euch beim Stehlen sehen. Jede Tat in *Morrowind* zieht Konsequenzen nach sich.

mente. Gruppierungen wie die kaiserliche Leibgarde der Klingen tummeln sich auf Vvardenfell und wetteifern um machtpolitischen Einfluss (was in *Oblivion* zu einem Desaster führt), selbst unwichtige NPCs geben ihren Senf zu aktuellen Entwicklungen. Viele davon werden in *Oblivion* und *Skyrim* erneut aufgegriffen, auch wenn dann weitere Dekaden beziehungsweise Jahrhunderte vergangen sind.

Tribunal und _Bloodmoon_: Zwei würdige Erweiterungen

Die Story des Hauptspiels enttäuschte, weil deren Verlauf nur gängige Rollenspiel-Klischees bediente. Ein vom Kaiser aus Jux begnadigter Gefangener mit der abgelegenen Insel als Zieldestination? Logo, dahinter stecken weitaus mächtigere Kräfte. Als wiedergeborener Held des Nerevarine-Kultes werdet ihr darauf vorbereitet, Tamriel vor der Gefahr zu bewahren, die vom wahnsinnigen Gott Dagoth Ur ausgeht.

Die Erweiterung *Tribunal* (2002) hetzt euch die Dunkle Bruderschaft auf den Hals, die euch nach dem Leben trachtet – aus vollkommen nebulösen Gründen. Diese lüften sich erst nach einem Besuch in der finsteren Gramfeste. Inmitten eines Ränkespiels zweier Herrscher stutzt man euch dabei wieder auf das Normalmaß eines Helden zurecht. Ein Jahr später, im zweiten Add-on *Bloodmoon*, bekämpft ihr auf der Ascheinsel Solsthein Werwölfe oder schließt euch ihnen an, wobei sich so oder so ein weiterer Gott mit euch messen möchte. Beide Geschichten sind interessanter erzählt als die Heldenreise von *Morrowind* und bieten neue Materialien, Rüstungen, Waffen und eine Vielzahl neuer Feinde, die den Umfang gehörig aufbohren. Am technischen Unterbau der Gamebryo-Engine aber änderten die Erweiterungen allerdings nichts.

Schick herausgeputzt pünktlich zum großen Jubiläum

Die Technik war schon zur Veröffentlichung eine Medaille mit zwei Seiten. Die wunderbaren Wassereffekte erwähnten wir schon, in die gleiche Güteklasse fallen die tollen Tag-Nacht-Wechsel und die dynamischen Witterungsänderungen. Allerdings torpedieren polygonarme Charaktermodelle, matschige Texturen, hölzerne bis nahezu abgehackt wirkende Animationen und die harten Brüche beim Übergang vom Land zum Wasser die zunächst großartige Optik, deren geringe Darstellungsentfernung (Draw Distance) in der Spielwelt ein Zugeständnis an die meisten PC-Systeme des Release-Zeitraums war.

Glücklicherweise sind Eingriffe in die Gamebryo-Engine leicht vorzunehmen und das Internet ist voll mit kleinen und großen Mods, die mit wenigen Klicks moderne Auflösungen und zeitgemäße Bildschirm-Formate unterstützen, die Texturen austauschen, die Beleuchtung aufwerten oder eben die Draw Distance um ein Vielfaches erhöhen. Die optischen Spielereien ändern an anderen Anachronismen des Gameplays leider nichts: NPC-Dialoge sind weiterhin endlos lange Textwüsten, da die Vollvertonung erst in *Oblivion* debütierte. Quests verfolgt ihr nur mit vagen Hinweisen auf den Zielort, eine Markierung auf der einblendbaren Minimap fehlt.

Eine Lanze brechen möchten wir indes für den Soundtrack aus der Feder von Jeremy Soule. Sein

MEILENSTEINE AUF DEM WEG ZU MORROWIND

Der US-Entwickler Bethesda ist mehr als nur *The Elder Scrolls*. Lizenz-Versoftungen und Eigenkreationen gingen Hand in Hand, acht bemerkenswerte Titel der Firmenhistorie haben wir für euch ausgebuddelt.

1991: Home Alone

Die Spieleumsetzung des Kinderfilm-Klassikers *Kevin allein zu Haus* von 1991 versprach gutes Geld. In diesem Geschicklichkeitsspiel stellt ihr in der Rolle des Lausbuben Kevin Einbrecher. Repetitiv, langweilig – und im Nischengenre durch Konkurrenz à la *Lode Runner* deklassiert.

1992: Indizierter Strategie-Action-Titel im *Terminator*-Universum

Ein Jahr später veröffentlichte Bethesda einen von Kritikern hochgelobten Mix aus Strategie und Actionspiel im *Terminator*-Universum, der hierzulande auf dem Index landete. Es war nicht der erste Ausflug in die Welt von John Connor – aber einer, der zeigte, dass die Entwickler 3D-Umgebungen beherrschten.

INDIZIERT

1994: The Elder Scrolls: Arena

Der erste Ausflug in die Welt Tamriels wurde zum Über-Nacht-Erfolg des finanziell eher schwach dastehenden Studios. Man hoffte, 3.000 Exemplare zu verkaufen, bald ging es jedoch in die Hunderttausende. Innovativ war keines der Gameplay-Elemente, die Mischung aber verzückte Spieler rund um den Globus.

1995: Indizierter Shooter im *Terminator*-Universum

Die Rückkehr auf die Schlachtfelder des *Terminator*-Franchises rief deutsche Jugendschützer auf den Plan – ab ging es auf den Index! Ein schneller, abwechslungsreicher Shooter, der die Messlatte für weitere *Terminator*-Spiele so hoch legte, dass die Nachfolger statt rüberzuspringen lieber den Niveau-Limbo tanzten.

INDIZIERT

Aus heutiger Sicht sind die Kämpfe in *Morrowind* ungelenk und frustrierend. Wer nicht fleißig genug trainiert, unterliegt sogar schwachen Gegnern gnadenlos.

Der Besuch auf der Ascheinsel Solstheim ist – wie auch in *Skyrim* – mit Gefahren für Leib und Leben verbunden. Schnell rotten sich die eigentlich strunzdoofen Gegner zusammen und beharken euch im Rudel.

wunderbares und zeitloses Elder-Scrolls-Theme bedarf keiner Überarbeitung und findet, dezent verändert, auch in *Oblivion* und *Skyrim* Verwendung.

Warum aber ist *Morrowind* für das Genre eigentlich so bedeutend? Vor allem, weil es erstmals zeigte, wie sich eine schwache Story durch die Glaubwürdigkeit der Spielwelt wettmachen lässt, die dank ihrer intensiven Dichte zum eigentlichen Star des Spiels gerät. Fähige Autoren heutiger Rollenspiele kombinieren beide Stärken zu einem unwiderstehlichen Mix. *The Witcher 3*, *Dragon Age: Inquisition* und das erst wenige Wochen alte *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für Nintendo Switch sind vorläufige Endpunkte des Trends, Rollenspiele immer umfangreicher und komplexer zu gestalten, euch mit einer offenen Welt zu konfrontieren statt am roten Faden schleunigst zum Abspann zu führen. Das komplexe Fertigkeitensystem in *Morrowind* zollte Pen-&-Paper-Rollenspielen Tribut und verbannte das Sammeln von Erfahrungspunkten auf den Haufen antiquierter Gameplay-Elemente der Videospiele. Das heiß erwartete Mittelalter-Epos *Kingdom Come: Deliverance* treibt die Abkehr von alten Gewohnheiten auf die Spitze, möchte auf fast alle UI-Einblendungen verzichten, Charakterentwicklungen und die Spielwelt noch stärker anhand eurer Handlungen verändern.

Die Community hält das Spiel im kollektiven Gedächtnis

Wie sehr *Morrowind* den Spielern bis heute am Herzen liegt, das zeigt sich an der Arbeit zahlreicher Modder, die über eineinhalb Jahrzehnte dank des mitgelieferten TES-Construction-Sets beinahe alles im Spiel änderten. Doch nicht jedes Vorhaben wurde schon abgeschlossen. Im umfangreichen *Project Tamriel Rebuilt* etwa hält die Ambition eingefleischter Fans, die komplette Provinz Morrowind nachzubauen und mit NPCs zu bevölkern, schon seit über zwölf Jahren an. Schon fertig gestellte Inhalte bietet das Mod-Team auf ihrer Website www.tamriel-rebuilt.org zum Download an.

Zahlreiche und schon fertige Mods zu *Morrowind* finden sich auf einschlägigen Seiten, wie etwa www.elderscrollsportal.de, www.moddb.com oder www.nexusmods.com. Die Mods bieten neue Items, Zaubersprüche, Questreihen, Bebauungen oder Kampagnen, die den Wiederspielwert erhöhen – alles für lau, versteht sich.

Eine Sammlung der besten Mods ist *Morrowind Overhaul*, die ihr auf nexusmods.com herunterladen könnt. Mit wenigen Klicks wird damit aus der Vanilla-Version des Rollenspiels der bis dato schönste und umfangreichste Ausflug nach Vvardenfell.

Die eineinhalb Jahrzehnte *Morrowind* könnt ihr mit einer doppelten Zeitreise gebührend feiern, selbst wenn ihr das Spiel noch nicht euer Eigen nennt. Das Original lässt sich – inklusive der Addons *Tribunal* und *Bloodmoon* – auf Steam und GOG.com für kleines Geld erstehen und ist im Handumdrehen installiert. Ein HD-Remake plant Bethesda, anders als im Fall von *Skyrim*, aus diversen Gründen nicht. Dennoch: Im Sommer 2017 veröffentlicht Bethesda mit *Morrowind* eine große Erweiterung für *The Elder Scrolls Online*, in welcher neben einer zeitlich früher angesiedelten Version der Insel Vvardenfell endlich auch die Festlandregionen Morrowinds von euch erkundet werden können. Ein schönes Geschenk, das uns auf die hoffentlich nächsten 15 Jahre in der fantastischen Spielwelt einstimmt. ❑

1996: The Elder Scrolls – Chapter II: Daggerfall

Der Erfolg von *Arena* schrie geradezu nach einem zweiten Teil. *Daggerfall* wollte größer sein, schöner, fordernder! Die Entwicklung wurde vorschnell abgeschlossen, das Spiel unfertig auf den Markt geworfen – und bekam den Spitznamen *Buggerfall* verpasst. Es bewies außerdem, dass Größe nicht alles ist: Die gigantische Welt blieb hinter den Möglichkeiten der Spielelemente und der 3D-Engine zurück.

1997: The Elder Scrolls Legends: Battlespire

Nachschlag, bitte! Ein Jahr nach *Daggerfall* kam *Battlespire* heraus. Ein Ego-Rollenspiel? Mitnichten! Ein schnelles Hacken und Schlachten, das technisch beeindruckend war, davon abgesehen aber freie Erkundung und Immersion der Vorgänger über Bord schmiss. Es blieb hinter den Erwartungen zurück, war aber schon ein Jahr später nicht mehr das schlechteste Spiel der Reihe …

1998: The Elder Scrolls Adventure: Redguard

Als Rothwardone auf der Insel Stros M'Kai hätte es so schön werden können – leider entschied man sich bei Bethesda, statt eines schmackhaften Rollenspiels allerlei Zutaten aus *MDK*, *Tomb Raider* und dem angekündigten 3D-Prince-of-Persia in einen Topf zu werfen und kräftig umzurühren. Heraus kam eine Suppe, die niemandem schmeckte. Den Kritikern nicht. Und den Fans schon gar nicht.

2001: Echelon

Monate bevor dank *Morrowind* Bethesdas Name auf ewig mit dem Rollenspielgenre assoziiert werden sollte, veröffentlichte man noch *Echelon*. Die Action-Simulation im futuristischen Kampfflugzeug rannte dem Trend der schnellen, grafisch aufpolierten 3D-Action-Kost hinterher, den *Incoming* (1998) und *Aquanox* (2001) lostraten. Anders als die Konkurrenz wurde *Echelon* jedoch in die Vergessenheit geschickt.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2007

Von: Bernhard Schmid und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Für die Ausgabe 06/2007 waren wir viel unterwegs. Für die Titelstory zu *Crysis* ging es nach Frankfurt und für die große *Unreal Tournament 3*-Vorschau gar über den großen Teich.

Crytek im Visier

Damals positiv, heute negativ

Was macht eigentlich den Erfolg von Crytek aus? Oliver Haake widmete sich in der Ausgabe 06/2007 auf ganzen zehn Seiten dem später im Jahr erscheinenden Spiel *Crysis* und ging dabei der Erfolgsgeschichte der Ego-Shooter-Experten auf den Grund. Mit Interviews, Hintergrundinformationen und Leserfragen beleuchtete der Ex-Kollege den Entwickler. Nach dem ersten *Far Cry* aus dem Jahr 2004 und dem sich anbahnenden Erfolg von *Crysis* galt die Spieleschmiede als eines der aufstrebendsten Wirtschaftsunternehmen Deutschlands. Nicht nur die tolle Optik des Shooters veranlasste uns zu einem Extra-Kasten mit fünf Spielen, die wir gerne vom Team hinter den Yerli-Brüdern entwickelt sähen: *Tropico 3*, *Deus Ex 3*, *Starcraft: Ghost*, *No One Lives Forever 3* und *Jedi Knight 4*. Während die meisten der genannten Titel bereits würdige Nachfolger erhielten, würden wir uns übrigens nach wie vor über eine Umsetzung der beiden letzteren Spiele freuen! Vor zehn Jahren konnten wir natürlich die Entwicklung von Crytek nicht voraussehen. Nach den auch international erfolgreichen *Crysis*-Teilen konnten die Yerli-Brüder mit keinem Spiel mehr wirklich überzeugen. So gibt es seit 2014 vermehrt Berichte über finanzielle Probleme des Entwickler. Aussagen von Mitarbeitern, deren Löhne verspätet eintrafen, setzten dem ganzen Dilemma die Krone auf.

Zu Besuch bei Epic Games

Grinsebacke und Producer Jeff Morris empfängt uns

Für unsere große *Unreal Tournament 3*-Vorschau reisten wir sogar nach Übersee zu den Entwicklern in Raleigh, der Hauptstadt von North Carolina. Wir? Besser gesagt: Robert Horn. Der Shooter-Gott war vor Ort und machte die restliche Redaktion mit Impressionen von den Entwicklerhallen, einem Eishockeyspiel und amerikanischem Essen neidisch. Spaß bei und neben der Arbeit – frech! Der dauergrinsende Jeff Morris, der Producer von *Unreal Tournament 3*, stand uns zudem Rede und Antwort. Dabei müssen wir feststellen: Früher war nicht alles besser. Denn die damals noch währende Killerspiele-Debatte veranlasste die Entwickler dazu, Kürzungen für den deutschen Markt vorzunehmen. Das würde bei einem neuen *Unreal Tournament* wahrscheinlich nicht mehr passieren.

Was würde Loki tun?

Dieser Frage gingen sechs tapfere Leser auf den Grund

Göttliche Unterhaltung ist unseren Lesern in dieser Ausgabe widerfahren. Gleich sechs engagierte Fans durften dank unserer Sneak Peek das Action-Rollenspiel *Loki: Im Bannkreis der Götter* antesten. Das Hack'n'Slay aus dem Hause Crimson Cow galt als potenzieller Konkurrent für Spiele wie *Sacred* oder *Titan Quest*. Die Erwartungen der Tester wurden in den meisten Kategorien erfüllt oder sogar übertroffen; schlussendlich gingen die Leser mit einem guten Gefühl nach Hause. Sollten die Bugs entfernt, das Interface überarbeitet und die Balance verbessert werden, dann, so das abschließende Fazit von Redakteur Felix Schütz, „hat *Loki* – und da sind sich alle einig – das Zeug zum Genre-Klassiker und könnte selbst *Titan Quest* überflügeln". Dass dieses Vorhaben den Entwicklern in den nächsten sechs Wochen nicht mehr gelang und das Spiel den Vorschusslorbeeren nicht gerecht wurde, spiegelte die ernüchternde Wertung von anfänglich 52 Prozent wider. Zwar wurde diese durch Updates nachträglich um satte 10 Punkte angehoben, die geistigen Vorbilder blieben qualitativ allerdings nach wie vor unerreicht.

Command & Conquer 3

Der vierseitige Test zum Mehrspieler-Modus

Nach dem ganze 13 Seiten umfassenden Einzelspieler-Test in Ausgabe 05/07 stand mit diesem Heft nun der Multiplayer-Modus auf dem Prüfstand. *Command & Conquer 3* erschien dabei in der Blütezeit der Echtzeit-Strategie und hatte unter anderem mit *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2* und *Age of Empires 3* gleich mehrere namhafte Konkurrenten. Ergo: Um den Fans auch langfristig eine Alternative zu den beiden genannten Top-Titeln bieten zu können, musste *Tiberium Wars* vor allem im Online-Modus überzeugen. Zwar kritisierte unser Tester neben der enttäuschend geringen Anzahl an Spielvarianten und verschiedenen Karten auch kleinere Fehler, sowie – typisch für die Reihe! – die äußerst nervige KI der Sammler. Dennoch betitelte Redakteur Oliver Haake das Spiel als „das beste C&C, das er je gespielt hat". Die drei Spielparteien – namentlich die Global Defensive Initiative (GDI), die Bruderschaft von Nod und die Alien-Rasse Scrin – spielten sich schön unterschiedlich und sorgten somit auch im Mehrspieler-Modus für Abwechslung und folgerichtig Langzeitmotivation. Das Balancing funktionierte dabei schon zu Anfang des Spiels einwandfrei. Zwar wirkten manche Einheiten vom Preis-Leistungs-Verhältnis anderen überlegen, unfair oder gar übertrieben stark waren sie hingegen nie. Sowohl LAN- als auch Online-Gefechte liefen mit der Verkaufsversion stabil. „Es ist wesentlich schneller als *Tiberian Sun*, abgedrehter als *Generäle* und selbstverständlich wesentlich zeitgemäßer als *Tiberian Dawn* und *Alarmstufe Rot*", hieß es in Olivers Meinungskasten. Außerdem treffe die Hollywood-Trash-Popcorn-Inszenierung genau den Nerv der Zeit. Schade, dass man genau das nicht mehr vom Nachfolger behaupten konnte, denn so bleibt *Tiberium Wars* bis heute das wohl beste *Command & Conquer*.

Das ist Spartaaa!

Die Schlacht bei den Thermopylen zum Nachspielen – und wehe, ihr macht Leonidas nicht stolz!

Anscheinend stand die Ausgabe ganz im Zeichen von Echtzeit-Strategiespielen, denn neben dem Multiplayer-Part von *Command & Conquer 3* wurde auch *Ancient Wars: Sparta* getestet. Ganz als hätten wir der weiter unten stehenden Frage, ob der PC am Ende sei, allein mit unseren Tests entgegentreten wollen. Das Spiel mit seinen See- und Landschlachten kam zum genau richtigen Zeitpunkt, wurde doch durch den noch im Kino laufenden *300* eine neue Begeisterung für die entsprechende Zeit und das Volk der Spartaner entfacht. Das Spiel wurde wie auch der Film ab 16 freigegeben, da es im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres äußerst erwachsen ausfiel. Die steuerbaren Männchen und deren Animationen waren realistisch umgesetzt und die Entwickler geizten nicht gerade mit Blut. Dass das Spiel trotzdem weitestgehend in Vergessenheit geraten ist und nicht den Olymp der Echtzeit-Strategiespiele erklommen hat, lag unter anderem an der künstlichen Intelligenz, die diesen Namen nicht so wirklich verdiente. Mit 27 Missionen und drei Völkern fiel auch der Umfang relativ gering aus. Ganz zu schweigen vom bei uns in der Test-Phase nicht funktionierenden Mehrspielermodus, der ohnehin nicht besonders üppig gewesen wäre. Trotzdem machte das Spiel in einigen Momenten Spaß und veranlasste Ansgar Steidle immerhin zu einer Spielspaß-Wertung von 77 Prozent.

Der PC am Ende?

Von wegen! Oder würde unser Magazin sonst bis heute noch bestehen?

Viele große Titel erschienen vor zehn Jahren gar nicht oder sehr verspätet für unser aller Lieblingsplattform. Die ursprüngliche Ankündigung zu *GTA 4*, bei der vom PC nicht einmal die Rede war, veranlasste uns zu der provokativen Frage, ob die Zeit des PCs abgelaufen sei. Und nach wie vor müssen Fans von Maus und Tastatur bei Spielen wie *Red Dead Redemption* oder *Uncharted* in die Röhre gucken. Dennoch können wir die Frage heute wie damals verneinen: Insbesondere die Vertreter der Genres Adventure und Strategie – darunter vor allem auch MOBAs wie *Dota 2* oder *League of Legends* – ziehen trotz Exklusivität am PC eine Millionenschar von Spielern an. Unser damaliger Redakteur Robert Horn meinte gar, Strategiespiele würden seit *Dune 2* zum PC gehören wie der HSV zur ersten Bundesliga. Zugegeben: Ob Letzteres auch weiterhin zutrifft, blieb jedenfalls zum Redaktionsschluss noch abzuwarten. In Sachen Strategiespiele geben wir ihm allerdings auch heute noch Recht. Auch die rekordverdächtigen Erfolge von Early-Access-Titeln wie *Playerunknown's Battlegrounds* zeigen, dass der PC auch künftig sicher nicht als Spieleplattform abzuschreiben ist. Das jahrelange Argument von Spielern, dass das ständige Nachrüsten für Rechner viel zu teuer sei, scheint außerdem in Zeiten von PS4 Pro und Xbox Scorpio durch die erhöhte Erscheinungsfrequenz von Konsolen zunichtegemacht.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Smarte Technik ist in aller Munde und jeder nutzt sie – ob er will oder nicht. Wer käme denn noch ernsthaft ohne sein ‚Schlau-Phon' aus?"

Allerdings handelt es sich bei „smart" meist um einen Euphemismus, denn wirklich schlau ist die Technik fast nie. Meist ist diese Bezeichnung sogar lediglich ein Synonym für „vernetzt", wie bei vielen Handys – auch bei meinem. Es gibt jetzt sogar eine smarte Haarbürste – ja, wirklich! Sie misst den Druck auf Haare und Kopfhaut mit einem Gewichtssensor und ermittelt mit einem weiteren Sensor die Leitfähigkeit. Daraus leitet die Bürste ab, ob das Haar nass oder trocken ist. Natürlich hat die Bürste WLAN und es gibt eine App, an die die gesammelten Daten übertragen werden. Das soll smart sein? Smart ist hier nur der Verkäufer, der so ein Ding verscherbeln kann!

Ais meiner Sicht sind momentan lediglich die digitalen Assistenten auf dem besten Weg, künftig wirklich schlau zu agieren. Irgendwann. Als Alexa bei mir einzog, war meine Erwartungshaltung enorm. Inzwischen ist unsere Beziehung jedoch merklich abgekühlt. Alexa, Cortana, Siri (warum haben sie eigentlich alle Namen, die klingen wie Dominas aus einem Softporno?) werden unser Leben verändern, ob wir es wollen oder nicht.

Meine Alexa kann sogar etliche Dinge, die durchaus sinnvoll sind. Allerdings muss ihr fast alles mit sog. „Skills" beigebracht werden. Deren Anzahl ist schier unüberschaubar, freilich sind die meisten unnötig und verdächtig viele drehen sich um schlechte Witze und Blähungen. Aber es gibt auch geniale Skills! Die Assistentin kann mir ab sofort mitteilen, wo mein DHL-Paket sich aktuell herumtreibt. Leider muss ich dazu die Sendungsnummer aufsagen, die ich nicht im Kopf habe und natürlich (am Rechner) nachsehen muss. Hilfreich ist irgendwie anders. Und es ist ja nicht so, dass Alexa mich immer versteht. Bei etlichen Skills muss ein bestimmter Satz fallen, damit Alexa die Anfrage zuordnen kann, was auch zu Verwirrung führt. Hin und wieder versteht mich Alexa ganz und gar nicht, etwas, was sie mit allen anderen Frauen gemeinsam hat. Es muss daher wohl an mir liegen. Meist teilt sie mir dann kühl mit, dass sie hier nicht helfen kann; wenn sie zickig ist, bekomme ich gar keine Antwort und die Anfrage wird mit einem schnöden „Ding-Dong" abgebrochen, was ich irgendwie provozierend finde, weshalb es schon für fliegende Gegenstände in ihre Richtung sorgte.

Auch bei meinem Hund kommt es des Öfteren vor, dass er nicht den Hauch eines Schimmers hat, was ich jetzt gerade von ihm will. Aber er hat dann wenigstens den Anstand, mir stattdessen eines seiner Spielzeuge zu bringen, damit ich nicht wie einen Depp dastehe. Hier kann Alexa viel von meinem Hund lernen!

Alexa: „Ich habe zwar keine Ahnung was du jetzt von mir willst, aber ich spiele dir stattdessen Musik von Popa Chubby vor. Den hörst du doch immer gern."

Spamedy

„wahnsinnig gut"

Euch diese Infomail besser gleich zweimal durch, wenn Ihr Freude am Spielen haben solltet! Ihr zockt gern am Computer und seit oft im Internet am surfen? Falls ja, dann macht weiter so und lasst Euch 2017 wahnsinnig gut bezahlen! Schaut bei uns vorbei und Ihr könnt vom Fleck weg ausfindig machen, wie Ihr am besten Euer Ziel erreicht! HIER ALLES LESEN UND LOSLEGEN! Einfach dieses Infoschreiben herunterladen!

Ein schönes 2017
Brigitte

Ja klar – aufgrund vollmundiger Versprechungen lade ich mir natürlich umgehend eine gepackte Datei herunter. Ist heutzutage ja auch unumgänglich, mehrere KB große Dateien zu packen. Nur fürs Daddeln und Surfen bezahlt zu werden, davon träume ich schon länger. Ich bräuchte dann nur noch einen Zweitjob, wo es Geld fürs Essen, Schlafen und Netflix-Gucken gibt.

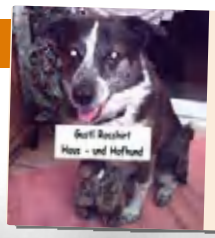
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Quiz

„Ein perfides System"

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Sehr zu meiner Überraschung wurde Gustl von etlichen richtig zugeordnet und per Los geht der Preis an Ole Johann.

Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Hallo Rainer,

dein Wer-bin-ich-Rätsel ist diesmal wieder sehr interessant! Die im Bild gezeigte Kreatur ist eine hochentwickelte Lebensform, die im südlichen Teil Deutschlands heimisch ist. Sie hat einen Menschen domestiziert, den sie sich als eine Art Leibeigenen hält. Sie lässt sich von ihm füttern, beherbergen und medizinisch versorgen, während sie selbst zu keinerlei Arbeit verpflichtet ist. Durch einen brillanten Trick schafft es die Lebensform, den Menschen glauben zu machen, dass eigentlich er die Führungsrolle innehabe. Sie hat dafür die Technik des „Dummstellens" perfektioniert. Gibt ihr der Mensch eine Anweisung, erweckt sie den Eindruck, die Anweisung nicht verstanden zu haben. So vermutet der Mensch hinter der Missachtung seiner Befehle ein Unvermögen seitens der Lebensform und erfüllt ihr weiterhin alle Wünsche. Ein perfides, aber sehr erfolgreiches System.

Beste Grüße, Nico

Vielen Dank für deine E-Mail – ich habe mich beim Lesen köstlich amüsiert. Zudem ist dies eine gelungene Analyse meines pelzigen Mitbewohners. Etwas arg negativ betrachtet, aber nichtsdestotrotz treffend. Bisweilen glaube ich wirklich zu erkennen, dass er sich dümmer stellt als er ist, um nicht künftig für weitere Aufgaben herangezogen zu werden, welche im Extremfall zu so etwas wie „Arbeit" eskalieren könnten. Bedenke jedoch, dass nicht alles, was Arbeit verweigert, ein Schmarotzer ist. Mein Fernseher dient ausschließlich der Unterhaltung und hat es bisher nie geschafft, eine „sinnvolle" Aufgabe zu verrichten. Muss er ja auch gar nicht. Genauso verhält es sich auch mit meinem Hund. Sachlich gesehen ist er zu nix nütze, außer dass ich keine Türklingel am Gartentor benötige. Allerdings ist sein Unterhaltungswert sogar noch höher als der des Fernsehers. Hinzu kommt, dass Haustieren im Allgemeinen eine lebensverlängernde Wirkung nachgesagt wird.

Und als „Rache" für die ganzen Katzenbilder meiner Leser hier noch ein Hundefoto: mein Lach- und Schmutzhund in Ruheposition auf dem Sofa, während auf dem Fire-TV „Dog-TV" läuft, von dem er allerdings nur mäßig begeistert ist. Und nein, ich werde nicht für die Schleichwerbung bezahlt (bedauerlicherweise).

Leider wurdest du bei der Verlosung nicht gezogen, aber extra für dich habe ich soeben den unregelmäßig zu vergebenden Sonderpreis für unterhaltsame Post eingeführt, dessen erster Preisträger du auch bist. Lass mir bei Gelegenheit deine Anschrift zukommen.

Feedback

Hallo, Herr Rosshirt!

Hier mal wieder ein Feedback (Sie haben sicher sonst nichts zu tun). Bezüglich des „Altersproblems" möchte ich auch noch „meinen Senf" hinzufügen:

- Ich bin inzwischen so etwa 52 Jahre alt (kann ich mir immer schlecht merken, weil es sich jährlich ändert) und zocke nach wie vor, soweit es die knapp bemessene Freizeit erlaubt. Meine Favoriten sind hier Skyrim (dann kommt lange nichts), Witcher und TESO. Skyrim und Witcher wegen dem Feeling; TESO vor allem wegen der Gemeinschaft und der „schnellen Herausforderung".

- Eine Benachteiligung der älteren Semester habe ich für mich nicht festgestellt, denn das, was für die jüngeren Spieler geschrieben wird, gilt doch auch für die „alten Kämpfer" ebenso.

- Daher aus meiner Sicht: Alles im grünen Bereich und nicht zwingend ein Handlungsbedarf. Eine gewisse Flexibilität seitens des Users ist immer von Vorteil, aber eine „Rubrik für Rentner in Lauerstellung" wäre definitiv übertrieben. Wenn dann die Demenz einsetzt, nützt sicher auch eine „PC-Games für Rentner" nicht wirklich etwas :)

So wünsche ich einen schönen Restfrühling und Sommer!

Herzliche Grüße,
Orest Meyer

Danke für Ihr Feedback. Ich bin doch etwas erstaunt, dass zum Thema „Altersfrage" kaum Zuschriften kamen. Ich kann also davon ausgehen, dass alle Altersgruppen mit unserer Zeitschrift und dem Markt für Spiele zufrieden sind.

Eigentlich bin ich schon davon ausgegangen, dass sich mit zunehmendem Alter auch die Interessen verschieben. Ich rede jetzt nicht von einer kompletten Neuorientierung, eher von einer Anpassung und einer damit verbundenen Selektion. Ich zum Beispiel fand früher Shooter klasse und Strategiespiele eher fad. Heute ist es genau andersherum, was eventuell daran liegen könnte, dass ich früher die Augen eines Luchses und die Reflexe eines Mungos hatte. Dies hat sich minimal geändert. Inzwischen habe ich die Augen eines Lachses und die Reflexe einer Mango. Allerdings wäre jemand, der mir eine „PC Games für Senioren" anbieten würde, ein akuter Fall für einen Proktologen, der das Ding wieder ans Tageslicht bringen müsste. Nein, dies ist natürlich nur bildlich gemeint und soll keinesfalls zur Nachahmung anregen! Mein Bedarf wäre also eine „erwachsene" Zeitschrift. Und wie sollte die aussehen? Wenn ich das so genau wüsste, würde ich das Konzept der Geschäftsleitung nahelegen und Geld damit verdienen. Dieses Magazin sollte also keinesfalls so sein wie die legendäre Bravo, aber auch nicht wie die Apotheken Umschau. Prall gefüllt mit Informationen, ohne jedem windigen Trend hinterherzuhecheln. Gut geschrieben, ohne geschraubt zu klingen. Farbenfroh, ohne nach „Klickibunti" auszusehen. Es müsste einen Titel haben, der mir sagt, dass es sich zwar an Kunden ab 30 richtet, aber ohne anzudeuten, dass es sich um „betreutes Lesen" handelt. Schwer, aber vielleicht lösbar, dieses Dilemma. Wobei die Grundsatzfrage ja noch gar nicht geklärt ist, ab wann man altersspezifische Zeitschriften überhaupt benötigt. Und ich wage jetzt einfach die Voraussage, dass diese Grundsatzfrage erst geklärt wird, wenn der Flughafen BER den Normalbetrieb aufnimmt. Also auf gar keinen Fall in einem Jahr, dessen Zahl noch eine Null beinhaltet. Ja, ich habe ganz bewusst Optimismus verbreitet.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Darth Vaderchen

Komm auf die dunkle Seite der Macht – wir haben Cookies! Aber Kekse auf einem schnöden Teller? Langweilig. Da ist der niedliche, etwas über einen halben Meter große Darth Vader eindeutig die bessere Wahl. Er wird auch gleich mit einer passenden Schale geliefert. Allerdings bin ich kein großer Freund von Naschkram und habe ihn darum zweckentfremdet. Vader wurde zum Tablet-Halter degradiert – macht da aber eine ausgesprochen gute Figur.

www.getdigital.de/Star-Wars-Darth-Vader-Suessigkeitenhalter.html

Bildquelle: www.getdigital.de

Abgelaufen

„Warum ist das so?“

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe neulich eine alte PC Games hervorgekramt und wollte mir die darin enthaltene Vollversion installieren. Sogar die Codekarte habe ich noch! Leider kann ich dieses Spiel auf eurer Seite nicht mehr finden und kann darum auch mit der Karte nichts mehr anfangen. Das ist natürlich sehr ärgerlich für mich. Warum ist das so? Könnten Sie mir da eventuell weiterhelfen?

Mit freundlichen Grüßen:
Rüdiger Stolz

Warum das so ist, kann ich Ihnen auch nicht erklären. Es wird wohl etwas mit enttäuschter Erwartungshaltung zu tun haben – ich bin kein Psychologe. Keine Angst, ich hab Sie schon richtig verstanden. Ich konnte mir nur den (nicht allzu lustigen) Scherz nicht verkneifen.

Aus vertragstechnischen Gründen können diese Codes leider nur eine bestimmte Zeit lang von uns zur Wandlung angeboten werden. Ist die Vertragsdauer abgelaufen, müssen wir den Code auch von unserer Seite nehmen. Wie lange der Code mindestens gültig ist, kann unserer Internetseite entnommen werden. Aber wenn Sie mir mitteilen, um welches Spiel es sich eigentlich handelte, kann ich aus Kulanzgründen ziemlich sicher etwas für Sie tun.

Verschiedenes

„es wäre ein Anfang“

Hallo Rossi,

1) Ich würde es begrüßen, wenn in der PCG mal die eine oder andere Reportage über die Steuer- und Sozialpolitik und Spielefirmen käme. Ich richte zwar meine Kaufentscheidung nach der Qualität eines Spiels aus, aber es wäre ein Anfang zum Umdenken.

2) Einen ständigen Fehler des Monats benötige ich nicht. Das wäre langweilige Krümelkackerei. Besonders amüsante Fehler könnten aber ab und zu abgedruckt werden.

3) Ich harre auf dein Kochbuch. Wäre es möglich, die pdf zum Selberdrucken freizugeben?

4) Parkplätze – ist es nicht im Interesse des Arbeitgebers, dass in der Nähe des Betriebs ausreichend Parkplätze vorhanden sind?

5) Das Weltgeschehen beschäftigt wohl jeden, aber eine Diskussion in der Rumpelkammer würde viele andere Themen ersticken und deshalb bin ich gegen Politik da.

6) Beim PCG-Cover wünsche ich mir Abwechslung, denn es kommt vor, dass wiederholt dasselbe Spiel auf dem Cover ist. Klar, Topspiele verdienen ein Cover, aber viele andere ebenso.

Vielen Dank für Eure tolle Zeitschrift!

Christoph

Vielen Dank für deine E-Mail.

1) Hier kann ich dir leider wenig Mut machen. Wir denken, dass derartige Themen in einer Zeitschrift wie der unsrigen falsch aufgehoben wären. Zudem wären wir auch nicht kompetent für eine derartige Fragestellung.

2) Die Mehrheit meiner Leser und ich selbst sind da ganz deiner Meinung.

3) Genauso wird es in Bälde kommen. Der Fischer muss nur noch den Startschuss dazu geben.

4) Die Aufgabe der örtlichen Hausmeisterei scheint es zu sein, möglichst viel Parkraum abzuschaffen, da abgestellte Autos das schöne Gelände verschandeln. Graue Betonboller statt buntem Blech lautet deren Motto. Immerhin gibt es ja auch eine U-Bahn in wenigen km Entfernung.

5) Ganz meine Meinung.

6) Kritik gelesen, verstanden und angenommen.

Und jetzt führe ich noch gleich einen zweiten, sporadisch zu vergebenden Sonderpreis ein – den für konstruktive Kritik. Wohin soll ich den Plun… äh … deinen Preis schicken?

Verbot

„sie als Vorbild“

Hallo!

Immer wieder muss ich auf ihren Seiten lesen, dass sie ein amerikanisches SUV fahren. Gerade sie als Vorbild sollten sich dafür schämen! Diese SUVs sind zu teuer, nehmen zu viel Parkraum weg und man sollte eine extra Steuer dafür entrichten! Am besten wär es sie zu verbieten! Ich hoffe sie werden sich bessern und verschonen uns alle mit dem Unfug!

Tom

Wieder eine dieser E-Mails, bei denen ich schon anhand der Anzahl der Ausrufezeichen einen tippenden Troll vor Augen habe. Und siehe da – hier kommen Argumente, wie ich sie seit gefühlt 25 Jahren nicht mehr hören kann. Vor unserem Redaktionsgebäude finden sich täglich Autos, welche durch idiotisches oder rücksichtsloses Parken zwei Parkplätze belegen. In 100% aller Fälle steht dann dort ein sog. Kleinwagen. Ein SUV hab ich da noch nicht gesichtet. Da die KFZ-Steuer nach Hubraum berechnet wird, zahle ich übrigens bereits den geforderten Steueraufschlag. Ich geb Ihnen insoweit Recht, dass SUVs in der Stadt eigentlich unnötig sind. Wenn das reicht, um sie zu verbieten, bitte auch gleich die Sportwagen mit verbieten, die im Grunde auch keiner braucht. Und die Limousinen natürlich nicht vergessen. Motorräder? Unnötig – kleine Roller tun es auch. In einer besseren Welt fragen wir alle Leute wie den Tom, was wir uns von unserem Geld gönnen dürfen. Leider fordert (außer mir) niemand, dass hirnrissige E-Mails unnötig sind und mit einer Strafsteuer belegt werden sollten.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.

Daniel schleppt die PC Games bis nach Tokio.

Toni bis nach Irland

und Stefans Heft hat es nach Kalifornien verschlagen.

Rossis Speisekammer

Foto: Fotolia / © zi3000

Heute: Käsebrot mit Pfifferlingen

Wir brauchen:

- 1/2 Dose Pfifferlinge
- eine Zwiebel (fein gewürfelt)
- 2 Scheiben Schmelzkäse
- 2 Scheiben Brot
- Salz
- Petersilie
- Butter
- Pfeffer

Ein Rezept, welches extrem einfach und sehr schnell zu machen ist, aber trotzdem lecker schmeckt. Wenn man dann noch als Beilage einen Salat oder eine Suppe zaubert, hat man eine prima Mahlzeit. Aber auch alleine kommen diese Käsebrote gut an.

Zuerst bestreichen wir die Brotscheiben mit Butter. Dann legen wir den Käse darauf, die Zwiebeln darüber und würzen alles mit Pfeffer. Den Backofen heizen wir auf höchster Stufe vor. Während dieser Zeit lassen wir die Pilze abtropfen, trocknen sie mit etwas Küchenpapier und halbieren sie. Nun kommen die Brote in den Ofen, bis der Käse zu schmelzen beginnt. Dann nehmen wir sie heraus, legen die halbierten Pfifferlinge auf den Käse, würzen mit etwas Salz nach, und geben alles noch einmal für ein bis zwei Minuten in den Ofen. Danach muss alles nur noch mit etwas gehackter Petersilie garniert werden – fertig! Wer kein Freund von Petersilie ist – auch Schnittlauch passt hervorragend. Wer die Möglichkeit hat, nimmt statt Dosenpilzen natürlich frische Pfifferlinge. Extrem lecker wird das Brot, wenn man statt der Butter Gänse- oder Schweineschmalz verwendet!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Anzeige

Über 33% PREISVORTEIL + GESCHENK FREI HAUS!

oder

PC Games

Bequemer und schneller online abonnieren:
shop.pcgames.de
Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.pcgames.de/miniabo

shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002*
(* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: +49-911-99399098, Fax: +49-1805-8618002

Mini-Abo, Maxi-Vorteile!

3x PC Games testen + Super-Prämie

- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell

☐ **Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Magazin + Gratis-Extra für nur € 9,90!** 1472206

☐ **Ja, ich möchte das Mini-Abo von PC Games Extended + Gratis-Extra für nur € 13,90!** 1472207

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
☐ 70329734 oder ☐ 70327375

Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr.1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden Ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die Magazin-Version zum Preis von nur € 51,-/12 Ausgaben (= € 4,25/Ausg.); Ausland: € 63,-/12 Ausgaben; Österreich: € 59,-/12 Ausgaben, die Extended-Version zum Preis von nur € 72,00/12 Ausgaben (= € 6,00/Ausg.); Ausland: € 84,00/12 Ausgaben; Österreich: € 79,20/12 Ausgaben, Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

Kreditinstitut: _____

IBAN: _____

BIC: _____

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Quake: Pixelbrei anno 1996!

Quake: Gemoddet 2017 – ein Hingucker!

TIPP:

Wer das Original-*Quake* ohne Mods, aber mit Fadenkreuz und Mouselook spielen möchte, öffnet im Spiel die Konsole per ^-Taste. Dann die Befehle +mlook und crosshair 1 eingeben und mit der Eingabetaste bestätigen.

Quake: Grafische Frischzellenkur

Mods sei Dank! Mit unserem Special zur Bonus-Vollversion *Quake* in dieser Ausgabe brezelt ihr das Shooter-Urgestein von id Software im Handumdrehen auf!

Von: Stefan Weiß

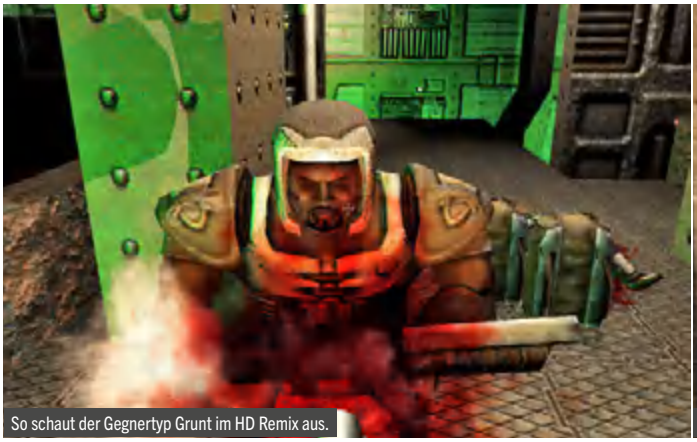
Während sich die für dieses Jahr angekündigte Shooter-Hatz *Quake: Champions* derzeit noch in der Beta-Phase befindet, blicken wir etwas nostalgisch auf das erste *Quake* aus dem Jahre 1996 zurück. Erst recht, da das gute Stück als Bonus-Vollversion zum Download Teil dieser Heftausgabe ist. Da möchte man doch gerne noch mal ein, zwei Runden durch die in vier Kapitel unterteilten 32 Einzelspielermissionen ballern, Monster zerlegen und Secret-Levels abklappern. Für das verwöhnte Spielerauge im Jahr 2017 ist das allerdings ein höchst pixeliges und eher unansehnliches Vergnügen. Wir zeigen euch, wie sich das kinderleicht ändern lässt.

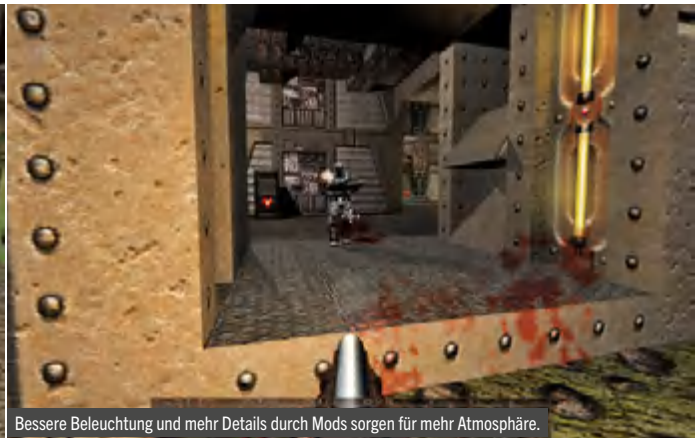
Völlig aufgelöst – die Sache mit dem 16:9-Format

Für die Steam-Version von *Quake* gibt's für den Start zwei Möglichkeiten. Wer per Launcher die Option „Quake spielen" wählt, kann in den Grafik-Optionen eine Vollbild-Auflösung von maximal 1.280 x 1.024 Pixeln auswählen. Höhere Auflösungen mit Widescreen-Support sind möglich, wenn ihr im Launcher die Option „Launch GLQuake" wählt. Aber: Im Grafikmenü lässt sich das leider nicht bewerkstelligen. Vielmehr steht dort, dass man dies doch bitte über entsprechende Konsoleneingaben vorzunehmen hat, was zudem nicht immer sauber funktioniert. Die bequemere Lösung besteht darin, sich eine passende Engine-Datei herunterzuladen, mit der man dann *Quake* startet und im dazugehörigen Optionsmenü nach Belieben Anpassungen vornehmen kann. Wer nicht sonderlich viel Wert auf Mod-Support legt, sondern einfach mal *Quake* in hoher Auflösung spielen möchte, dem raten wir dazu, die Engine DirectQ herunterzuladen (www.quaddicted.com/files/engines/directq). Es empfiehlt sich, in der Download-Liste die aktuellste Executable-Version zu benutzen. Die ist gerade mal ein paar Kilobyte groß und ihr entpackt sie in euer *Quake*-Installationsverzeichnis. Startet dann das Spiel einfach mit der Datei DirectQ.exe. Das damit verfügbare Optionsmenü bietet deutlich mehr Einstellmöglichkeiten als das Ur-*Quake*.

Mit Musik erst so richtig schön

Wer die Digitalversion von *Quake* spielt, stellt sicher schnell fest: „Moment mal, da fehlt doch was!" Richtig – der coole Soundtrack, den die Band Nine Inch Nails seinerzeit beisteuerte, ist nur auf der CD-Version des Spiels mit dabei. Doch Nutzer der Steam-Fassung des Shooters brauchen jetzt kein Tränchen zu vergießen. User Johnny Law hat in seinem Guide „Quake Soundtrack Solutions" schön beschrieben, wie sich Soundtrack-Files ganz einfach einbinden lassen. Googelt dafür nach „Qua-


So schaut der Gegnertyp Grunt im HD Remix aus.


Bessere Beleuchtung und mehr Details durch Mods sorgen für mehr Atmosphäre.

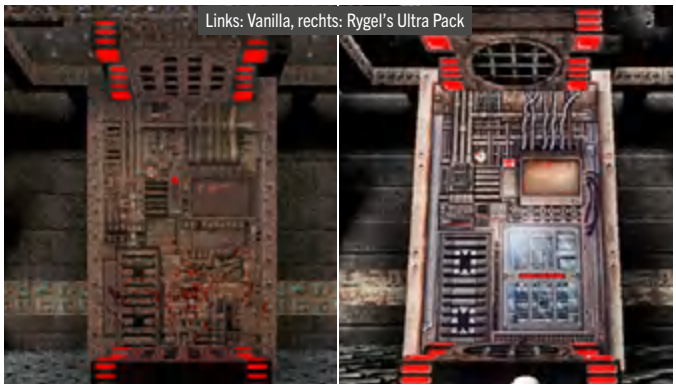
GRAFIKVERGLEICH: QUAKE VANILLA, ENGINE-VERSIONEN UND MODS

In unserem Bildvergleich machen wir deutlich, wie das ursprünglich sehr pixelige Shooter-Vergnügen durch verschiedene Engines und Mods optisch profitiert.

Original Winquake (Steam) 1.280 x 1.024 Pixel

Darkplaces-Engine + HD Remix + Reshade Mod 1.920 x 1.080 Pixel

DirectQ-Engine 1.920 x 1.080 Pixel


Links: Vanilla, rechts: Rygel's Ultra Pack

ke Soundtrack Solutions Johnny Law". Wichtig: Um die Musik im Spiel zu hören, müsst ihr *Quake* mit einer passenden Engine starten, wie etwa mit der zuvor erwähnten DirectQ.exe.

Quake HD Remix

Wer es möglichst unkompliziert haben möchte, dem legen wir die Mod-Sammlung *Quake HD Remix* ans Herz. Der Download geschieht über zehn gepackte Mod-Dateien per Google-Drive, die insgesamt 4,79 Gigabyte umfassen. (Link: http://quakehdremix.blogspot.de/).

Nach dem Download kopiert ihr alle Mod-Dateien in ein Verzeichnis eurer Wahl und entpackt sie, was euch 5,66 Gigabyte Festplattenspeicher kostet. Die entpackten Dateien kopiert ihr in euer Installationsverzeichnis des Spiels. Wichtig: Um die Mod-Version in vollem Umfang zu nutzen, benutzt am besten den Steam-Launcher und wählt die Option „Launch GLQuake". Der Shooter erstrahlt dann in einer grafisch überholten Version mit besseren Texturen und schicker Beleuchtung. Wer gerne mit zusätzlichen Shader-Effekten spielen möchte, holt sich zusätzlich zu *HD Remix* die optional verfügbare *Reshade Mod*, die ihr ebenfalls unter dem oben angegebenen Link findet. Hinweis: Der in *HD Remix* enthaltene Soundtrack funktionierte bei uns leider nicht.

Arcane Dimensions

Die 2016 erschienene Einzelspieler-Mod *Arcane Dimensions* ist ein echter Leckerbissen. So erlebt ihr darin eine komplett neue Kampagne, in der ihr neben reichlich Shooter-Action gegen neue Monster und Gegner auch knifflige Rätsel zu lösen habt. Außerdem punktet die Modifikation mit tollem Leveldesign und abwechslungsreichen Schauplätzen. Nutzt den hier angegebenen Link, um euch die Mod-Datei samt Patch herunterzuladen. Entpackt die Datei sowie den dazugehörigen Patch zur Version 1.50 in ein Verzeichnis, das ihr „ad" benennt. Diesen Ordner kopiert ihr samt Inhalt in euer *Quake*-Installationsverzeichnis. Die Mod läuft mit der Engine Quakespasm ab Version 0.92.0 oder mit der Engine Darkplaces von Lord Havoc. An Erstere gelangt ihr über den Link zu Arcane Dimensions: www.quaddicted.com/reviews/ad_v1_50final.html, für Letztere nutzt am besten die Seite: https://icculus.org/twilight/darkplaces/download.html und wählt dort die jeweils für euer System passende Executable-Version unter „Latest stable/official release".

Die Webseite zur Darkplaces-Engine bietet mit dem Download von *Rygel's Ultra Pack* auch feine HD-Texturen für die Vanilla-Levels unserer Bonus-Vollversion des Spiels. ❑

Arcane Dimensions bietet für Einzelspieler eine komplett neue Kampagne.

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß

„Retro-Klassiker? Ja gerne, aber dann bitte auch mit Mods wie diesen!"

Nostalgische Pixelvorliebe hin oder her – einige der guten alten Klassiker lassen sich auf heutigen PC-Systemen grafisch kaum mehr aushalten. Im Falle unserer Bonus-Vollversion *Quake* stellte ich sogar erstaunt fest, dass ich bis heute einige der Original-Pixeltapeten nicht als das wahrgenommen habe, was sie eigentlich darstellen sollten. Nehmen wir zum Beispiel den im Aufmacher gezeigten Gegner vom Typ Ogre. Dass die braunmatschige Texturoberfläche auf dem Oberkörper im kleinen Original-Screenshot der Urversion des Shooters eigentlich eine Lederschürze samt *Quake*-Emblem ist – dass weiß ich erst seit der Installation der Mod-Sammlung *HD Remix*. Und keine Angst, kompliziert ist die Einbindung von Mods wahrlich nicht, also gönnt euch den Grafikneuanstrich und erlebt *Quake* generalüberholt.

879,-

AORUS GeForce GTX 1080 Ti Xtreme Edition

- Grafikkarte • NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Ti • 1.632 MHz Chiptakt (Boost: 1.746 MHz)
- 11 GB GDDR5X-RAM (11,4 GHz) • 3.584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5 • 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JHXY0C01

139,90

NZXT H440

- Midi-Tower • weiß/lila
- Einbauschächte intern: 11x 3,5" intern, 8x 2,5" intern (6x statt 3,5") • inkl. vier Lüfter
- Oben: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQX40C19

99,90

In Win 303

- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- sieben Lüfter einbaubar
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQX5000G

74,90

be quiet! PURE BASE 600

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5"/6x 2,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV2026

72,90

Fractal Design Define S Black

- Midi-Tower
- Einbauschächte intern: 3x 3,5" oder 2,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHF015

99,90

Corsair RM650X 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- hohe Effizienz • 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabelmanagement
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R02

49,99

Thermaltake Hamburg 530W

- PC-Netzteil • 530 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5T19

199,90

AMD Ryzen 5 1500X WRAITH

- Sockel-AM4-Prozessor • Summit Ridge
- 4 Kerne • 3,5 GHz Basistakt
- 3,7 GHz max. Turbo • 16 MB L3-Cache
- Boxed-Version

HR5A03

799,-

Broadcom MegaRAID 9380-8e

- RAID-Controller • Ausführung: PCIe 3.0 x8
- Anschlüsse extern: 2x SFF-8644
- Cache: 1024 MB

FPCB01

89,90

SanDisk Extreme Pro 128 GB

- USB-Stick • 128 GB Speicher
- max. 420 MB/s lesen
- max. 380 MB/s schreiben
- robustes Aluminiumgehäuse
- USB 3.1 (Gen 1)

IMHL6002

129,90

be quiet! Silent Loop 240mm

- CPU-Wasserkühler
- für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), AM4, 775, 115x, 2011(-3)
- innovative Reverse-Flow-Pumpe
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLVBH

139,90

Alphacool Eisbaer 360 CPU

- CPU-Komplettwasserkühung • vorbefüllt
- für Sockel 939, FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 771, 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- individuell erweiterbar

HXLNA013

34,99

Cryorig H7

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- 120mm PWM-Lüfter
- Abmessungen: 123x145x98 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen

HXL104

1.499,-

Acer Predator G3-710

- DG.E08EG.009 • PC-System • Intel® Core™ i7-7700 Prozessor (3,6 GHz) • NVIDIA® GeForce® GTX 1070 • 8 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 2-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- WLAN • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IC54

1.349,-

OMEN by HP 870-263ng

- PC-System • Intel® Core™ i7-7700K Prozessor (4,2 GHz) • AMD Radeon RX 480
- 16 GB DDR4-RAM • 256-GB-SSD, 1-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IH2H

399,-

Acer Predator XB241Hbmipr

- LED-Monitor • 61 cm (24 ") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • Energieklasse: C
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Helligkeit: 350 cd/m²
- Kontrast: 1.000:1 (fest) • Pivot-Funktion
- HDMI, DisplayPort, Audio
- integrierte Lautsprecher

V5LA9019

199,90

Corsair K95 RGB Platinum Gaming

- mechanische Gaming-Tastatur • MX Brown
- mehrfarbige Hintergrundbeleuchtung mit LightEdge • 100 % Anti-Ghosting und Tasten-Rollover • sechs dedizierte Makrotasten
- Windows-Sperrtaste

NTZVV629

969,-

Acer Predator Z35

- LED-Monitor, VA-Panel • Ultra-Wide 21:9 • 88,9 cm (35") Bilddiagonale
- 2.560x1.080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit (GtG)• Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • Energieeffizienzklasse: A • 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- NVIDIA G-Sync • Curved Design • 1x HDMI, 1x DisplayPort, Audio
- integrierter USB 3.0-Hub • i ntegrierte Lautsprecher

V7LA34

1.299,-

Acer Aspire VX 15

- VX5-591G-73ZE • 39,6 cm (15,6") • Acer Comfy-View™ Full-HD IPS Display (1.920x1.080)
- Intel® Core i7-7700HQ Prozessor (2,8 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 512 GB PCIe-SSD+1 TB HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050 Ti
- 1x USB-C 3.1• Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6CWN

999,-

Lenovo Legion Y520-15IKB

- 80WK004XGE • 39,6 cm (15,6")
- Full-HD-Display, (1.920x1.080)
- Intel® Core i7-7700HQ Prozessor (2,8 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 128 GB SSD & 1 TB SATA HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050
- USB 3.0 Typ-C, Bluetooth 4.1 • FreeDOS

PL6IGS

379,-

Hewlett-Packard 17-y002ng

- 43,9 cm (17,3") • HD+-SVA-Display(1.600 x 900)
- AMD A8-7410 (2,2 GHz)
- 8 GB DDR3L-RAM • 1 TB SATA (5.400 U/Min.)
- AMD® Radeon R5 • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H3G

64,90

Zowie EC2-A White

- Gaming Mouse
- USB-Abfragerate einstellbar (125Hz/500Hz/1.000Hz)
- DPI einstellbar (400, 800, 1.600, 3.200)
- echtes Plug and Play

NMZW0D

349,-

Xerox WorkCentre 6515DN

- Multifunktionsdrucker
- bis zu 1.200x2.400 dpi Druckauflösung
- bis 28 Seiten/min Schwarzdruck
- bis zu 28 Seiten/min Farbdruck
- Kopier- Scan- und Faxfunktion • USB, LAN

WL#X15

299,-

BQ Aquaris X

- T5,2 Zoll FHD-Quantum Color +-Display
- Qualcomm® Snapdragon™ 626 Octa Core, 2,2 GHz
- 16 MP- und 8 MP-Kamera, Frontblitz
- 3100 mAh-Akku Quick Charge 3.0

OCBBQ003

127,90

Hewlett-Packard OfficeJet Pro 6970

- All-in-One-Drucker
- bis zu 600x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 20 Seiten/min Schwarzdruck (ISO)
- bis zu 11 Seiten/min Farbdruck (ISO)
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion • LAN, WLAN, USB

WT#HTT

59,90

Sharkoon B1

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm • für PCs/Notebooks, moderne Konsolen und Smartphones
- 40-mm-Treiber • modulares Kabelsystem
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker, 1x TRRS-Klinkenstecker

KH#S59

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 14.06.2017

25 JAHRE ALTERNATE bequem online

Hardware und Grafikeffekte

Seite 110 Was ist Anti-Aliasing und was verbirgt sich hinter dem Begriff „Depth of Field“? Der zweite Teil unserer Reihe klärt auf.

Roccat Force FX: Ich bin beeindruckt!

Als Keyboard-Tester und selbst ernannter Tastaturpapst habe ich schon einige technische Innovationen im wahrsten Sinne des Wortes unter die Finger bekommen. Egal ob austauschbare mechanische Tastenschalter, Mecha-Membrane-Switches oder Schalter, die optisch auslösen, jede technische Innovation der Peripheriehersteller landet früher oder später auf meinen Schreibtisch und wird beim Test auch immer ausprobiert. Mit Roccats neuer Force-FX-Technik machte ich bei meinem Test der Isku+ Force FX Bekanntschaft (siehe Seite 108 ff.). Ich gebe zu, dass ich anfänglich gezweifelt habe, ob die drucksensitiven Tasten wirklich eine analoge Spielsteuerung ähnlich dem Thumbstick eines Controllers ermöglichen können. Die auf einer reaktiven Schicht unter dem Gummidom-Tastenschalter basierende Technik soll beispielsweise die Fahrzeugsteuerung präziser und flüssiger machen und sich ideal für die Bewegungsphasen (Schleichen/Gehen/Laufen) des Pixelsoldaten in Shootern eignen. Und das Tolle ist, das Ganze funktioniert wirklich, und das auch noch sehr gut – wenn man einmal alles richtig eingerichtet hat. Ich muss sagen, ich bin nach meinem Test mit *Battlefield 1* begeistert und stelle fest, dass Roccat hier wirklich ein interessantes und nützliches Gamer-Feature auf den Markt gebracht hat. Meinen Glückwunsch!

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF

Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES

Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES

USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI
- BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 859,-

Die Kombination aus Ryzen 5 1400 und Radeon RX 470 garantiert bei vielen aktuellen Titeln ein ruckelfreies Spielvergnügen mit maximaler Grafikpracht. Bei mäßiger Performance hilft Detailreduktion.

RUCKELFREI SPIELEN IN 1080P

- Das Gespann aus R5 1400 und RX 470 garantiert bei *Battlefield 1* in 1080p 70 Fps und mehr.
- Dank der RX 470 kommt in *Dawn of War 3* in 1.920 x 1.080 flüssiger Strategie-Spaß auf.
- Die Beta von *Quake Champions* läuft mit ca. 100 Fps in 1080p respektive ca. 60 Fps in 1440p.

Gut bis optimal

Gut bis optimal

Optimal

CPU

Hersteller/Modell: .....AMD Ryzen 5 1400
.....+ Wraith-Kühler (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: .....4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,4 GHz)
Preis: .....**170 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs neuer **Ryzen 5 1400** verfügt über **vier logische** und **vier SMT-Kerne**. Intels **Core i5-7400** (**4c/4t/3,0 GHz, Turbo: 3,5 GHz**), der **ca. 175 Euro** kostet, ist auch ein **Vierkerner**, muss aber ohne **SMT** auskommen und rechnet nur mit **vier Threads**. Im direkten Leistungsvergleich hat der **R5 1400** die Nase vorn.

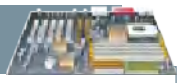
GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .....MSI RX 470 Gaming X 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.206 (1.254 Boost)/3.300 MHz
Speicher/Preis: .....4 Gigabyte GDDR5/**215 Euro**

ALTERNATIVE

Eine vergleichbare Nvidia-GPU im Preisbereich um **200 Euro** wäre die **Geforce GTX 1060 3GB** und der **Geforce GTX 1050 Ti**. Da **3 Gigabyte Grafikspeicher** bei einer Auflösung von **1080p** nur selten den Flaschenhals darstellen, empfehlen wir die **Palit GTX 1060 3GB Dual** für **204 Euro**. Die ist jedoch nicht ganz so flott wie die **RX 470** von MSI.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: ..... Asrock AB350M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), x16 2.0 (1), x1 2.0 (1)/**82 Euro**

ALTERNATIVE

Da die **AM4-Platinen** mit **X370**-Chipsatz noch deutlich teurer sind, bieten **B350**-Boards wie das hier empfohlene **Asrock AB350M Pro** (**Micro-ATX**) eine gute Ausstattung inklusive **M.2-Port** zum fairen Preis. Eine preiswerte **Sockel-1151-Basis** für den **Core i5-7400** wäre das **Asrock B150M Pro4S** für **71 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Fury
.....HX426C15FBK2/16
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .....15-17-17-35/**77 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....Samsung SSD 850 Evo
.....Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 250 GByte/
.....3.000 GByte
U/min/Preis: .....–/7.200/**91 Euro**/**81 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Pure Base 600 (gedämmt, 1 x 140/
..... 1 x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**66 Euro**)
Netzteil: .. XFX TS Gold Series 550W 550 W (**67 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

LOGITECH G533 WIRELESS: GÜNSTIGER, KABELLOSER HÖRGENUSS

Mit dem Logitech G533 Wireless erweitert der Peripheriespezialist das Angebot um ein gut klingendes, kabelloses Headset zum fairen Preis von 110 Euro.

Für Fans der ungebundenen Audio-Freiheit bietet Logitech mit dem G533 Wireless jetzt ein neues Funk-Headset an. Die Verbindung mit dem PC erfolgt per USB-Funk-Dongle, die maximale Reichweite soll 15 Meter betragen, was unseren Tests zufolge realistisch ist. Allerdings stören Wände oder ausladende Möbelstücke die Verbindung. Insbesondere das Mikrofon ist etwas anfällig. Beim längerfristigen Testen zu Hause bemerkten wir ab und zu Störungen im Chat, die durch ein Regal zwischen Sender und Empfänger ausgelöst wurden. Beim Spielen in unmittelbarer Nähe des Dongles traten während des Testens dagegen keine Störungen auf. Generell funktioniert die Funkverbindung jedoch sehr gut und lässt auch kleine Spaziergänge ohne Signalverlust zu. Den nötigen Strom zieht das Headset aus einem 1100 mA-Akku, der laut Logitech bei halber Lautstärke Leistung für 15 Stunden liefert. Auch Letzteres ist gemäß unseren Tests realistisch. Das Headset lässt sich mittels des beiliegenden USB-Kabels laden, gleichzeitiges Spielen ist möglich.

Der Lautstärkeregler befindet sich direkt am linken Hörer, das Mikrofon kann durch Hochklappen deaktiviert werden. Letzteres klappt auch mit der am Gerät angebrachten, programmierbaren G-Taste, welche ihr in der Logitech Gaming Software jedoch auch mit einer anderen Funktion belegen könnt. Über diese Software lässt sich zudem der Akkustand und die restliche Laufzeit ablesen, die Abschaltautomatik konfigurieren bzw. man kann sechs verschiedene Klang-Profile aktivieren. Oder ihr nutzt den guten 10-Band-Equalizer, um den Klang nach euren Wünschen zu individualisieren. Es stehen außerdem Regler für Lautstärke, Mikrofon, Bass und Höhen zur Verfügung. Weiterhin kann mit einem weiteren Schieber die Stärke des optional zuschaltbaren, virtuellen 7.1-Surround-Sounds via DTS Headphone X definiert werden. Dieser hinterlässt in Spielen einen sehr guten, räumlichen Eindruck. Das trifft generell für den Sound zu, das von uns mit „gut“ (Note: 1,89) bewertete Logitech G533 klingt kräftig und voll und leistet sich keine größeren Schwächen. Für wirklich anspruchsvollen Musikgenuss fehlen jedoch etwas Präzision und Detailtreue.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

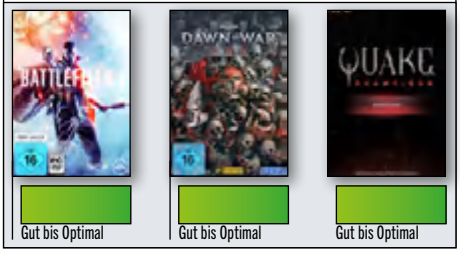
MITTELKLASSE-PC

€ 1.290,-

Egal ob ihr euch für den Ryzen R5 1600 oder den Core i5-7500 entscheidet, dank der neuen RX 580 sollte das Spielen in 2.560 x 1.440 nur bei Titeln, welche die GPU sehr fordern, nicht möglich sein.

SPIELEN MIT WQHD IST MÖGLICH

- Der Mehrspielerteil von *Battlefield 1* läuft dank der RX 580 in WQHD mit spielbaren 57 Fps.
- Bei *Warhammer 40K: Dawn of War 3* garantiert die die RX 580 ruckelfreies WQHD-Spielvergnügen.
- Selbst in WQHD bleiben die Multiplayer-Gefechte in *Quake Champions* mit 65 Fps noch sehr flott.



CPU

Hersteller/Modell: ..... AMD Ryzen 5 1600
..... + Wraith-Kühler (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: ..... 4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: ..... **225 Euro**

ALTERNATIVE

Der Konkurrent des **Ryzen 5 1600** ist **Intels Core i5-7500.** Mit **197 Euro** ist der **Kaby-Lake-Vierkerner** etwas günstig, dafür gibt es dank fehlendem **SMT** nur **4 Threads (4c/4t)**. Obwohl der Takt des **Core i5-7500** mit **3,4 GHz** (Turbo:**3,8 GHz**) höher ausfällt als beim **Ryzen 5 1600,** ist die Intel-CPU langsamer.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....Powercolor Radeon RX 580 Red Devil
Chip-/Speichertakt: .....1.257 (1.380 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .....8 Gigabyte GDDR5/**279 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Polaris-Refresh, die **RX 580/570** ist eine gezielte Verbesserung der **RX 480/470** wobei die neuen Karten ihre Vorgänger bei der Leistung übertrumpfen. Die **Nvidia-Alternative** zur neuen **RX 580** bleibt die **GTX 1060/6G**, beispielsweise die **MSI GTX 1060 Gaming X 6G** für **299 Euro**. Generell ist **GTX 1060** aber oft langsamer als die **RX 580**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Asus Prime B350-Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX//Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16
..... (1) 2.0 x1 (2), M.2/**120 Euro**

ALTERNATIVE

Unsere **Sockel-AM4**-Platinenempfehlung verfügt zwar auch nur über den **AMD-B350**-Chipsatz. Der wird allerdings voll genutzt, sodass die **SATA**- und **USB-Ausstattung** passt. Wer auf den **Core i5-7500** als CPU setzt, benötigt ein **Sockel-1151**-Board wie das **Asrock Z170 Gaming K4** für **120 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Elite DIMM Kit
.....(BLE4C4G4D32AEEA)
Kapazität/Standard:...4 x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .....16-18-18-36/**159 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 5 Rev. B (gedämmt,
..... 3x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**110 Euro**)
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, Kabel
..... Management, 80+ Gold zertifiziert (**95 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....Sandisk Ultra II, Western
..... Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/480 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .....–/5.400/**147 Euro/145 Euro**

VPRO V500S: GÜNSTIGE, MECHANISCHE TENKEYLESS-TASTATUR MIT BELEUCHTUNG

Rapoo hat die VPro-V500-Tastatur zur VPro V500S mit Hintergrundbeleuchtung weiterentwickelt. Die Tenkeyless-Tastatur mit Kailh-Schaltern zeichnet sich durch kompakte Maße und einen niedrigen Preis aus.

Die VPro V500S ist der Nachfolger der VPro V500, der mit den blauen Tastenschaltern von Kaihua Electronics bestückt ist. Die blauen Kailh-Switches geben am Auslösepunkt nach 2 mm ein akustisches und haptisches Feedback (gesamter Hubweg: 4 mm) und sind deshalb bei Spielern und Schreibern gleichmaßen beliebt. Die Lebensdauer liegt laut Hersteller bei mindestens 60 Millionen Tastenanschlägen. Anders als die VPro V500 verfügt das V500S über eine abschaltbare Beleuchtung mit verschiedenen Funktionen. Dazu gehören beispielsweise ein Atmungseffekt, darüber hinaus kann die Beleuchtungsfrequenz an die Frequenz der Spielereingaben (Aktionen pro Minute) angepasst werden.

Separate Makro-Tasten oder einen Nummernblock hat die V500S nicht zu bieten. Dafür lassen sich mit der Software 90 der insgesamt 92 Tasten frei nach Nutzerwünschen konfigurieren und beispielsweise mit Makros programmieren. Für Letztgenannte sowie die Verwaltung und Speicherung von fünf Profilen hat das Tastenbrett einen 2 MB großen Onboard-Speicher und einen 32-Bit-ARM-Prozessor integriert. Die Tastatur wird mit einem zwei Meter langen USB-Kabel angeschlossen, die Abfrage läuft mit 1.000 Hz. Die geringen Maße (351 x 142 x 37 mm) und das Gewicht von 975 Gramm machen die für 50 Euro erhältliche VPRO V500S portabel.

▲ Die VPro V500S verfügt über eine Gaming-Modus-Taste. Damit könnt ihr schnell zwischen Windows- und Gaming-Einstellungen wechseln. Im Spielemodus werden die Windows-Tasten deaktiviert und vorher einprogrammierte Tastatursettings geladen.

HIGH-END-PC

Obwohl einige Titel dank der GTX 1070 auch mit einer UHD-Auflösung (3.840 x 2.160) spielbar sind, solltet ihr bei unserem High-End-PC wegen der deutlich höheren Fps-Raten auf 2.560 x 1.440 Pixel (WQHD) wechseln.

FÜR WQHD OPTIMAL GEEIGNET

- Die GTX 1070 erzielt im Mehrspieler-Part von Battlefield 1 (DX 12) 46 Fps (UHD)/78 Fps (WQHD).
- Obwohl *Dawn of War 3* mit niedrigen Fps gut läuft, solltet ihr hier die WQHD-Auflösung wählen.
- Trotz Übertaktung fehlt es der GTX 1070 bei *Quake Champions* für UHD an Render-Leistung.

Optimal (WQHD)

Optimal (WQHD)

Optimal (WQHD)

CPU

Hersteller/Modell: ..... Core i7-7700K + Thermalright ..... True Spirit 140 Direct
Kerne/Taktung: ..... 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: ..... **346 Euro** + **36 Euro**

ALTERNATIVE

Der **i7-7700K** ist kein **Achtkerner**, denn er verfügt nur über **vier Rechenzentralen** plus **SMT** (**4c/8t**). Unsere Alternative, der **Ryzen R7 1700** (**329 Euro**) dagegen rechnet mit **acht Kernen** und **SMT**, ist aber nicht schneller als der **i7-7700K**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Zotac GTX 1070 AMP! Extreme
Chip-/Speichertakt: .....1.632 (1.987 Boost)/4.104 MHz
Speicher/Preis: .....8 GDDR5/**498 Euro**

ALTERNATIVE

Solange **AMD** die neuen **Radeon-RX-Vega-GPUs** noch nicht veröffentlich hat, kommen High-End-GPUs nur von Nvidia. Für rund 50 Euro bekommt ihr bereits eine **GTX 1080** wie die **Gainward GTX 1080 Phoenix GLH** für **565 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel 1151 (Intel Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E 2.0 x1 (3), SATA M.2 (1)/**220 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem neuen **AMD Ryzen R7 1700** den Vorzug vor dem **Core i7-7700K** gibt, benötigt eine **Sockel-AM4-Platine**. Unser Tipp: Das **Gigabyte GA-AX370-Gaming 5** für **205 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance LPX ..... (CMK32GX4M2B3000C15)
Kapazität/Standard:...2 x 16 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .....15-17-17-35/**256 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....WD Blue SSD (WDS100T1B0B, M.2)/Western Digital Red
Anschluss/Kapazität: ...PCI-E 3.0 x4/1 TB/6.000 GByte
U/min/Preis: .....–/7.200/**285 Euro**/**230 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be Quiet Dark Base 900 Pro (Glas-Sichtfenster, ... Dämmung, 3 x 140-mm-Lüfter mitgel. (**192 Euro**)
Netzteil: .. Be Quiet Dark Power Pro 11 750W (**169 Euro**)
Laufwerk: . Asus SBC-06D2X-U, extern USB 2.0 (**76 Euro**)

ROCCAT LEADR: DRAHTLOSES MAUS-FLAGGSCHIFF MIT TOP AUSSTATTUNG

Mit der Leadr, einer schnurlosen Tyon mit dem Owl-Eye-Sensor, will Roccat die Führung bei den drahtlosen Mäusen übernehmen. Unser Test zeigt, ob das gelingt.

Da Roccat bei der Leadr – von der neuen, optischen Owl-Eye-Abtasttechnik abgesehen – alle Features der Tyon übernimmt, bekommt auch der schnurlose Nager eine Top-Ausstattungswertung. Zu den besonderen Extras der Tyon, die bei der Leadr vorhanden sind, gehören sechs frei programmierbare Tasten, die neben den beiden Haupttasten und dem gummierten Scrollrad zu finden sind und mit Makros belegt werden können. Für die Tastenkombinationen sowie fünf Profile steht ein 512 KB großer interner Speicher bereit. Hier werden auch die Einstellungen für die RGB-Beleuchtung geparkt, die für das Mausrad und das Logo getrennt einstellbar ist. Für die Lichtspielereien stehen in der umfangreichen, leicht bedienbaren Swarm-Software neben vier Effekten auch ein Farbwechsel sowie eine Ladestandstandsanzeige der Kombination aus Empfänger und Ladestation bereit – Roccat garantiert für eine Ladung ca. 20 Stunden Akkuleistung. Zum weiteren Sonderzubehör gehört zudem der für die Tastenverdoppelung (Easy-Shift-Funktion) nutzbare Knopf am unteren Ende der Daumenablage, der Haifischflossenschalter, der als „X-Celerator“ bezeichnete stufenlose 2-Wege-Schubregler, 1.000 Hz Polling-Rate sowie die ARM-CPU (u.a. für Hubhöhenkontrolle DCU). Da Roccat bei der Form keine Änderung vornimmt, liegt die Leadr genauso angenehm in der Hand wie die handschmeichelnde Tyon. Zur sehr guten Ergonomie kommen knackige direkte Tastendruckpunkte und eine gute Erreichbarkeit aller Tasten. Einzig der Fin-Switch lässt sich nur mit dem Palm-Grip optimal erreichen und bedienen. Bei der Abtastung leistet sich der Owl-Eye-Sensor (IR-LED, maximal 12.000 Dpi) keine Aussetzer und sorgt dafür, dass der mit 1,22 bewertete Klassenprimus bei den schnurlosen Mäusen auch bei maximaler Dpi-Zahl direkt reagiert und optimal kontrollierbar bleibt.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

Jetzt abstimmen!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 13. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 22. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

www.bamaward.de

CMG
Computec Media Group

Druckempfindlicher Mitspieler

Mit der Isku+ Force FX präsentiert Peripherie-Spezialist Roccat erstmalig eine Gamer-Tastatur mit sechs drucksensitiven Tasten. Können Spieler davon profitieren? **Von:** Frank Stöwer

Obwohl der Peripheriehersteller Roccat mit den verschiedenen Ryos-Varianten, dem Sofa und der Suora FX mittlerweile einige mechanische Gaming-Tastaturen im Portfolio führt, erfreute sich auch die Isku, das Premiummodell mit Gummidom-Tastenschaltern, bei Spielern großer Beliebtheit. Dank ihrer sehr guten Ausstattung inklusive Daumentasten und Handballenablage sowie dem definierten Druckpunkt und dem direkten Anschlag ihrer mit flachen Kappen versehenen Tasten bewerteten wir die Ur-Isku in einem früheren Test mit 1,42.

Mit der Isku+ FX präsentiert Roccat nun den Nachfolger des erfolgreichen Spieler-Keyboards, der mit einer verbesserten Oberflächenstruktur des Tastaturgehäuses, einer Unterstützung für Roccats Swarm-Software und mit sechs drucksensitiven Tasten (QWEASD) um die Gunst der spielenden Kundschaft buhlt. Wir haben uns die Isku+ Force FX ins Testlabor geholt, um zu überprüfen, wie praxisnah das Force-FX-Feature ist und ob der bunt beleuchtete Isku-(FX)-Nachfolger es schafft, an den Erfolg des Vorgängers anzuknüpfen.

Ausstattung, die wenig Wünsche offen lässt

Da Roccat bei der Isku+ Force FX die Ausstattung des Vorgängers Isku (FX) komplett übernimmt und diese sogar noch um eine verbesserte Oberflächenstruktur des Tastaturgehäuses, den Software-Support für Swarm und sechs druckintensive Tasten ergänzt, gibt es hier kaum Anlass zur Kritik. Lediglich die RGB-Beleuchtung, deren sechs Helligkeitsstufen per Taste einstellbar sind und für die sechs vorgefertigte Effekte (Vollbeleuchtung, Blinking, Breathing, Heartbeart, Live Heatmap und Pulse) in der gewohnt umfangreichen und einfach bedienbaren Swarm-Software bereitstehen, lässt sich nicht für jede Taste individuell einstellen. Außerdem steht für die Wahl der Beleuchtungsfarbe für alle Tasten sowie das Wechseln der Effekte keine Extrataste zur Verfügung.

Dafür hat die Isku+ Force FX neben den 105 Standardtasten noch fünf Makro- (M1 bis M5) sowie acht dedizierte Multimediatasten zu bieten. Doch das ist noch nicht alles, denn die Isku+ Force FX verfügt zusätzlich über drei Daumentasten (T1 bis T3), die mit dem Swarm-Makromanager oder per Direktaufzeichnung (REC-Taste) mit Tastenkombinationen belegt werden können. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal der Isku+ Force FX ist die Easy-Shift-Technologie, mit der jede Taste mit zwei Funktionen belegt werden kann und für welche die Umschalt-Feststell-Taste vordefiniert ist. Zu den weiteren Ausstattungsmerkmalen, die schon beim ersten Isku-Modell für eine sehr gute Wertungsnote gesorgt haben, gehören Talk-FX- und Alien-FX-Unterstützung, die ausreichend groß dimensionierte Handballenablage, die 1.000-Hz-Polling-Rate, die Kabelkanäle auf der Rückseite sowie der interne Speicher für fünf Profile inklusive der Beleuchtungseinstellungen und mehr als 180 Makros. Was der Isku+ Force FX fehlt, sind Audio- oder USB-Anschlüsse. Die Force-FX-Technologie (siehe Abschnitt: drucksensitive Tasten im Selbstversuch) ist dagegen das Alleinstellungsmerkmal der neuen, hier getesteten Isku+ Force FX.

Zur Ausstattung, die Roccat bei der /sku+ FX vom Vorgänger übernimmt, gehören die Daumentasten und die Handballenablage.

Sehr ergonomisch, rutschfest, aber leider nicht frei von Fehlgriffen

Die wohl wichtigste positive Eigenschaft der Isku+ Force FX ist ihre durch die ausreichend groß dimensionierte Handballenablage garantierte sehr gute Ergonomie. Auch bei der Rutschfestigkeit liefert uns das Gamer-Keyboard kei-

Die ausreichend groß dimensionierte Handballenablage macht die Isku+ Force FX sehr ergonomisch.

Das Alleinstellungsmerkmal der Isku+ Force FX sind sechs drucksensitive Tasten für die analoge Eingabe.

nen Anlass zur Kritik, denn sowohl auf der Unterseite des Chassis als auch am Ende der Höhenverstellung sind ausreichend groß dimensionierte Gummielemente zu finden. Das im MF-Standard gehaltene Tastenlayout fällt ebenfalls übersichtlich aus. Die Positionierung der acht Multimediatasten an der oberen Kante geht in Ordnung und trotz des geringen Abstandes zwischen Haupttastenfeld und der F-Tastenreihe – Roccat verzichtet hier für eine bessere Makro-Kompatibilität auf eine Doppelbelegung – kommt es kaum zu Fehlgriffen.

Problematischer ist dagegen die Tatsache, dass Roccat bei der Isku+ Force FX, genauso wie damals bei der Ur-Isku, der Isku FX und generell bei allen Ryos-MK-Modellen mit dem gleichen Gehäuse, die fünf M-Tasten sehr nah ans Haupttastenfeld positioniert. Das hilft zwar dem Spieler, die darauf gelegten Makros schneller auszulösen. Beim schnellen Tippen und Blindschreiben dagegen greift man auch mal daneben und löst die M4- anstelle der Umschalt- oder M5- anstelle der STRG-Taste aus. Sind die M-Tasten dann mit Tastenkombinationen belegt, wird die Nähe zum Haupttastenfeld möglicherweise zum Problem. Im Gegenzug finden Vielschreiber immer mehr Gefallen an den Tasten mit halber Bauhöhe, weil sie einerseits einen verkürzten Druckweg suggerieren und andererseits im Vergleich mit den regulär hohen Vertretern oft eine größere Druck/Kontaktfläche bieten.

Drucksensitive Tasten im Spiele-Selbstversuch

Das Alleinstellungsmerkmal der neuen Isku+ Force FX sind ihre sechs drucksensitiven Tasten. Mit diesem Feature, bei dem die Taste analog (verschiedene Druckstufen) und nicht digital (gedrückt/nicht gedrückt) ausgelöst werden, ist eine alternative Spielsteuerung möglich, bei der die sechs Tasten QWEASD beispielsweise wie ein Analog-Stick genutzt werden können. Bei einem Shooter, zum Beispiel bei *Battlefield 1*, lässt sich die Steuerung so präzisieren, dass sich euer Pixelsoldat bei leichtem Druck auf die WASD-Tasten langsam, unauffällig und nicht abrupt bewegt. Zügiger geht es dagegen, wenn ihr den Tastendruck erhöht, und in den Laufschritt verfällt er dann, wenn die Taste sehr kräftig gedrückt wird. Alternativ ermöglicht die Technik eine Fahrzeugsteuerung mit flüssigen, geschmeidigen Bewegungen.

Die technische Basis des Features ist eine Schicht aus polymer-piezoelektrischem Kompositmaterial unterhalb des Gummidoms, die auf die Druckkraft bei Betätigung reagiert.

So weit die Theorie, wie unser Praxistest zeigt, ist diese Technik wirklich sehr interessant und nach einer Eingewöhnungsphase auch echt nützlich. Bevor es aber losgeht, müssen die Tasten in der Software und im Spiel konfiguriert werden. Für 18 Spiele, darunter *Battlefield 1*, *Resident Evil 5*/*6*, *GTA 5* oder *Overwatch* sind bereits Konfigurationen vorhanden. Hilfreich für dieses Einrichten war für uns zum Beispiel ein Roccat-Video auf Youtube (Link: goo.gl/HCwcxZ).

Überzeugende Tastenschalter trotz Gummidom-Technik

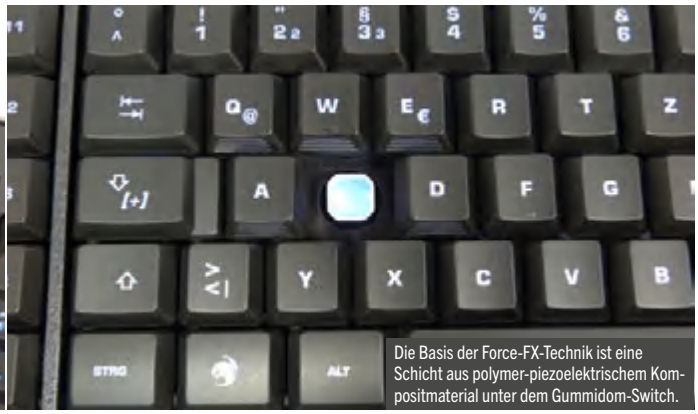
Bei der Bewertung der Leistung macht die Isku+ Force FX nicht nur mit ihrer Force-FX-Technik positiv auf sich aufmerksam. Auch der Anschlag und der Druckpunkt der Tasten mit ihren mittelhohen Kappen gefällt. An die genau definierte Druckkraft und Hubhöhe mechanischer Tastenschalter kommen die Gummidom-Pendants zwar nicht heran. Ihr Druckpunkt fällt aber trotzdem angenehm hart und keinesfalls schwammig aus, der Anschlag ist ebenfalls knackig und präzise. In einer Note ausgedrückt bedeutet das ein „Gut bis sehr gut", somit eignet sich die Roccat Isku+ Force FX auch für den längeren Schreibeinsatz.

Ein weiterer Vorteil der nur mittelhohen Tastenkappen mit großer Kontaktfläche zeigt sich bei der Ausleuchtung der Tasten. Anders als bei vielen mechanischen Keyboards kommt es weder zu einer Lichtstreuung unterhalb der Tastenkappe noch wird bei Tasten mit Mehrfachbelegung eines der zwei oder gar drei zusätzlichen Symbole nur schwach oder gar nicht beleuchtet. Die Beleuchtung der Force-FX-Tasten an der Vorderseite ist ebenfalls hilfreich.

Roccat Isku+ Force FX: Top ausgestattetes, ergonomisches Keyboard

Mit der innovativen Force-FX-Technik hat Roccat die Ausstattung der Ur-Isku respektive der ersten Isku-FX-Variante deutlich verbessert, das resultiert in einer Ausstattungswertung von „Sehr gut minus". Die Ergonomie ist optimal und von den zu nah an das Haupttastenfeld gerückten F-Tasten abgesehen gibt es auch bei den Eigenschaften kaum Abzüge. Dazu kommt eine sehr gute Ausleuchtung der Tasten, die mit ihrem harten, definierten Druckpunkt und ihrem knackigen Anschlag positiv auf sich aufmerksam machen und die Isku+ Force FX auch für längere Schreibarbeiten qualifizieren. Das alles führt mit 1,60 zu einer Wertung, die bisher nur eine Handvoll Gummidom-Keyboards erzielt haben. ❑

Oberhalb der F-Tastenreihe findet man bei der Isku+ Force FX acht Tasten für die Multimediasteuerung.



Die Basis der Force-FX-Technik ist eine Schicht aus polymer-piezoelektrischem Kompositmaterial unter dem Gummidom-Switch.

HARDWARE- UND GRAFIKEFFEKTE EINFACH ERKLÄRT

2. TEIL

Wir zeigen euch auf verständliche Art, welche Effekte und Rendering-Techniken in aktuellen Spielen zum Einsatz kommen.

Von: Philipp Reuther

Depth of Field oder Tiefenschärfe

Eine gute Tiefenschärfe soll den Blick des Betrachters lenken – und dabei schick aussehen.

Fallout 4 mit dem aus *Skyrim* und *ENB* bekannten, händisch hinzugefügten Matso-Depth-of-Field.

Die Tiefenschärfe sorgt für Unschärfe, aber auch für mehr Tiefe und hilft beim Herausstellen von Bildinhalten. Und sie ist außerdem ein visueller Trick, um Blick und Aufmerksamkeit des Betrachters zu steuern.

Die Tiefenschärfe simuliert die sogenannte Akkomodation, also die dynamische Brechkraft der Linse des menschlichen Augens: Nehmen wir doch einmal unseren Finger und halten ihn etwa 30 bis 50 cm vor unsere Augen. Fokussieren wir ihn, wird dahinter Liegendes unscharf. Nehmen wir ein Objekt dahinter ins Visier, wird wiederum der Finger undeutlich. Das liegt daran, dass wir im dreidimensionalen Raum sehen und sich die Brechkraft der Linsen unserer Augen ändert, je nachdem, wie weit das fokussierte Objekt entfernt ist. Vor dem Fokus sind wir weit-, dahinter kurzsichtig. Schauen wir dagegen auf einen Bildschirm, eine Kinoleinwand oder ein Foto und versuchen, in einem dortigen Bild den gleichen Effekt herbeizuführen, so funktioniert das nicht. Das ist durchaus logisch, schließlich blicken wir auf eine zweidimensionale Fläche. Ähnliches gilt übrigens selbst für VR-Brillen – dort schauen wir mit jedem Auge auf eine Fläche. Das gaukelt uns zwar Dreidimensionalität vor, doch ist echtes räumliches Sehen und Fokussieren auch in VR nicht möglich.

Sehhilfe und Scheuklappe zugleich

Die Tiefenschärfe übernimmt also diesen Teil des Tiefensehens. Zugleich wird so unsere Aufmerksamkeit gelenkt, denn wir schauen automatisch auf scharfe, von anderen, unscharfen Elementen abgesetzte Inhalte. Wie oben im Aufmacher: Der Blick wandert vom unscharfen Hintergrund auf die Spielfigur. Andersherum können Entwickler auch von unschönen Details ablenken, einer eigentlich offensichtlichen Levelbegrenzung beispielsweise. ❑

Mit Tiefenschärfe lässt sich nicht nur ein nackter Hintern hübsch in Szene setzen. Auch Film und Foto nutzen den Effekt (gern mit schicken Bokeh-Blenden-Artefakten). Das funktioniert auch in Spielen sehr gut, am besten jedoch in Zwischensequenzen oder Gesprächen. Die Entwickler können so außerdem die Aufmerksamkeit des Spielers auf bestimmte Elemente lenken oder von anderen ablenken, ohne dass dies offensichtlich wird. Aber das muss technisch und handwerklich auch gut gemacht sein, sonst irritiert der Effekt eher.

MASS EFFECT ANDROMEDA MIT DER SEHR HOCHQUALITATIVEN ULTRA-TIEFENSCHÄRFE

***Mass Effect Andromeda* nutzt eine sehr ansehnliche, hochauflösende und -wertige Tiefenschärfe in Zwischensequenzen und Gesprächen.**

Die Tiefenschärfe in *Mass Effect Andromeda* ist maximiert eine echte Augenweide. Sie kommt in Zwischensequenzen und Gesprächen zum Einsatz und wird analog zu Film und Fernsehen dazu genutzt, das Auge des Zuschauers zu leiten. Figuren, die gerade eine Funktion erfüllen oder das Gespräch führen, werden in den Vordergrund gestellt, der häufig chaotische Hintergrund der Szenen dagegen unscharf dargestellt. Dies erleichtert es dem Betrachter, der Szene zu folgen und ist für das Auge außerdem weniger anstrengend. Die sehr hohe Qualität der Tiefenschärfe sowie die zusätzlichen Bokeh- und Chroma-Effekte kosten indes auch viel Leistung: Die Cutscenes gehören zu den anspruchsvollsten Szenen. Vor einigen Jahren wurde eine anspruchslose und „unechte" Tiefenschärfe (meist ein simpler, niedrig aufgelöster Gauss-Filter) auch dazu genutzt, um dahinter fehlende Details oder Begrenzungen zu verstecken.

Die Tiefenschärfe in *Mass Effect Andromeda* gehört zu den aktuell hochwertigsten.

VERSCHIEDENE BEISPIELE UND IMPLEMENTATIONEN EINER TIEFENSCHÄRFE

Eine vom Designer platzierte Tiefenschärfe funktioniert in vielen Fällen gut – schwieriger wird es mit einer adaptiven, also dynamischen Umsetzung.

Die Art und Weise, wie Tiefenschärfe in *Mass Effect Andromeda*, aber auch in vielen anderen Titeln genutzt wird, ist beileibe nicht die einzige Anwendungsmöglichkeit. Statt sich an Film und Fernsehen zu orientieren, experimentieren einige Entwickler auch mit adaptiver Tiefenschärfe, die außerdem häufig bei Mods zum Einsatz kommt. Bei dieser wird der Fokus vom Spieler selbst gesetzt, meist mit dem Fadenkreuz. Das eigentliche Problem ist jedoch, dass ein Spiel nicht „weiß", wohin der Spieler schaut und was er fokussieren will. Eine adaptive Tiefenschärfe kann daher sehr befremdlich wirken oder gar Unwohlsein auslösen, wenn der Spieler nicht genau und unbewegt an die angedachte, per Maus fokussierte Stelle blickt. *Titanfall 2* nutzt beispielsweise eine adaptive Tiefenschärfe, aber auch die *Skyrim SE* – dort haben sich die Entwickler offenkundig bei der Modding-Community Inspiritation geholt.

Schon *Mass Effect 3* nutzt eine für die Zeit recht aufwendige Tiefenschärfe.

Bioshock Infinite nutzt die Tiefenschärfe auch, um von Levelgrenzen abzulenken.

In *Titanfall 2* kommt beim Zielen eine adaptive Tiefenschärfe zum Einsatz.

Depth of Field sorgt in Zwischensequenzen von *Mankind Divided* für Kino-Flair.

Moderne Kantenglättungs-Verfahren

FXAA ist hässlich, MSAA auf dem Weg des Dodos, SSAA viel zu teuer. Doch es gibt Hoffnung.

Selbst 4K ist nicht genug: In diesem Shot nutzen wir neben SMAA das sehr ineffiziente Supersampling.

Das menschliche Sehen spielt auch bei unserem zweiten Thema eine große Rolle: Unsere Augen sind darauf konditioniert, auf starke Kontraste und Bewegungen zu reagieren. Harte Kanten sind in der Natur außerdem quasi niemals zu beobachten. Harte Polygonkanten mit krabbelnden Pixeltreppchen irritieren unsere Augen daher, schlimmer noch: Unser Blick wird unbewusst auf solche Auffälligkeiten gelenkt. Wir schauen also genau auf die Problemstellen, die wiederum die Illusion eines glaubwürdigen Bildes zerstören.

Die erste Beschreibung dieses Nebeneffekts der Computergrafik stammt aus dem Jahre 1977, das Problem ist also ein altbekanntes. Die Kantenglättung ist außerdem seit vielen Jahren ein fester Bestandteil von PC-Spielen. Sie bekam um die Jahrtausendwende mit steigender Grafikpracht und gleichzeitig sinkender Abstraktheit der damaligen Spiele kräftigen Aufwind. Neben dem 3Dfx'schem FSAA (Full Screen AntiAliasing), welches den kompletten Bildschirminhalt glättet (vergleichbar mit dem heutigen Supersampling oder genauer OGSSAA – Ordered Grid SuperSampling AntiAliasing), verbreitete sich zu dieser Zeit die Multisampling-Kantenglättung (MSAA). Multisampling ist prinzipiell eine intelligente und ressourcensparende Alternative zu Supersampling, denn gegenüber Letzterem werden einzig Polygonkanten geglättet, nicht der komplette Bildinhalt – was prinzipiell viel Leistung spart. Oder sparen sollte, denn bei aktueller Technik funktioniert das altehrwürdige MSAA nicht mehr wirklich.

Die letzten Tage des Multisamplings

Mit den immer komplexer werdenden Szenen, deutlich feineren Polygonstrukturen und dem starken Fokus auf Post-Processing, welches die Multisampling-Kantenglättung torpediert, ist die Effektivität von MSAA heutzutage nämlich nicht mehr gegeben. Dazu werden bei aktuellen Spielen häufig Deferred Renderer und komplexe Shader genutzt, die Szene erst nach der Berechnung der Geometrie komplett zusammengesetzt und dutzende Einzelberechnungen für die Beleuchtung ergänzt. Soll Multisampling genutzt werden, wird das zur Krux und das eigentlich aus Effizienzgründen entwickelte MSAA zum Leistungsfresser. Also: Multisampling greift aufgrund von komplexeren Berechnungen und Post-Processing-Effekten nicht mehr gut – und neben der mangelnden Effektivität lässt nun außerdem die Effizienz sehr zu wünschen übrig. Einen dicken Batzen Grafikspeicher benötigt MSAA außerdem. Das ist der Grund, weshalb Multisampling nur noch sehr selten genutzt wird und über kurz oder lang wohl aussterben wird.

Post-Processing-Antialiasing

Neben dem klassischen SSAA, welches effektiv glättet, aber auch die so ziemlich hemdsärmeligste und ineffizienteste Holzhammer-Methode bei der Kantenglättung darstellt – das komplette Bild wird einfach in höherer Auflösung berechnet und dann heruntergeskaliert (daher auch als „Downsampling" bekannt) – kommen heutzutage fast ausschließlich Post-Processing-Kantenglättungen (PPAA) zum Einsatz. Der wohl bekannteste Vertreter dieser Gattung ist FXAA (Fast ApproXimate AntiAliasing). FXAA ist jedoch auch eines der frühesten und schlechtesten PP-Verfahren: Das Bild wird ausgewaschen, verliert Details und flimmert trotzdem noch stark. Das beliebtere und meist etwas teurere SMAA (Subpixel Morphological AntiAliasing) arbeitet deutlich besser und erhält gleichzeitig eine höhere Bildschärfe. Jedoch haben beide Verfahren noch großes Verbesserungspotenzial. Um dieses zu nutzen, muss der Informationsgehalt der Daten erhöht werden, den ein Post-Processing-Antialiasing nutzen kann. Dazu gibt es mehrere Methoden, so arbeitet ein PPAA beispielsweise besser, wenn die Auflösung erhöht wird. Viel geschickter ist es jedoch, die Information aus mehreren Bildern zu nutzen – diese werden schließlich sowieso berechnet. Dieser Kniff verrät sich durch den Zusatz „temporal" im Namen der Kantenglättung, abgekürzt mit einem „T". Willkommen im Zeitalter des TAAs. ❑

Ganz ohne Kantenglättung macht selbst Spielen in Ultra HD weniger Spaß. Daran sind auch hochauflösende Texturen und Shader schuld. Gegen diese Art Flimmern hat MSAA technisch keine Chance und ist in 4K viel zu teuer. SSAA ist schick, aber schon in Full HD extrem leistungshungrig. Abhilfe bringen neue TAA-Verfahren.

VERSCHIEDENE KANTENGLÄTTUNGSVERFAHREN IN WATCH DOGS 2

***Watch Dogs 2* ist einer der wenigen Titel, die noch MSAA unterstützen. Darüber hinaus bietet der Titel FXAA, ein Temporal-SMAA sowie Nvidias TXAA.**

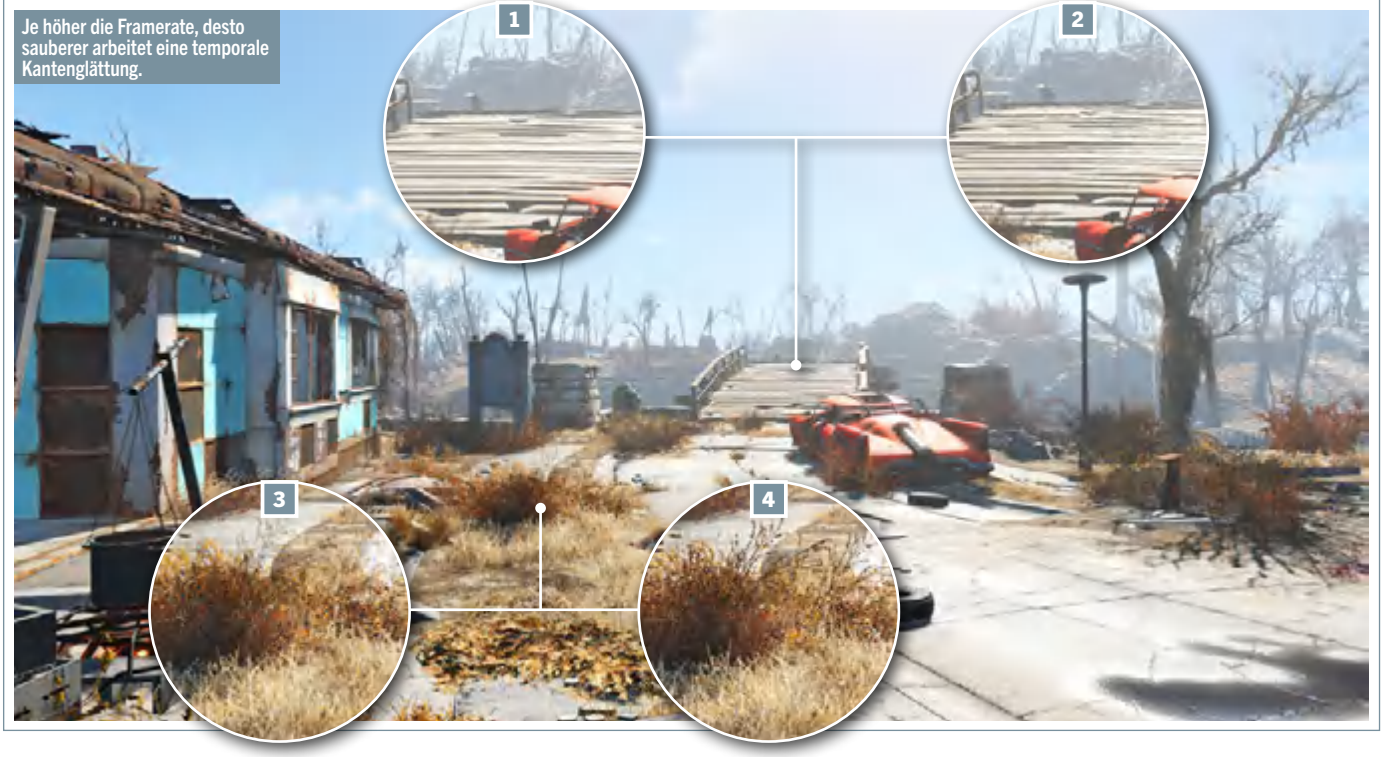
Zuerst wollen wir mit der Vorstellung aufräumen, in Ultra HD bräuchte man keine Kantenglättung mehr. Seht euch diesen Shot einmal genauer an: Wie sämtliche Bilder in diesem Artikel wurde er in UHD-Auflösung geschossen. Bei dem großen Bild ist keine Kantenglättung aktiv, doch Pixelkanten sind selbst in dieser kleinen, unbewegten Spielszene im Druck zu identifizieren. Feine Strukturen wie Vegetation oder hochauflösende Texturen flimmern zudem in Bewegung stark (**1**) – ganz besonders auf großen Displays. MSAA (**2**) ist fast völlig hilflos gegen diese Umstände. Selbst FXAA (**3**) arbeitet in Teilen besser und ist in Sachen Effizienz meilenweit überlegen. TXAA (**4**) kombiniert das ineffiziente MSAA mit einer temporalen Komponente, kostet daher viel Leistung, ist aber nicht voll überzeugend – und obendrein Nvidia-exklusiv. Das sauberste Bild liefert das Temporal-SMAA (SMAA 2Tx), (**5**), obwohl dieses Verfahren schon etwas veraltet ist.

Watch Dogs 2 bietet eine Vielzahl an Kantenglättungsverfahren, aber nicht alle überzeugen.

BESSERE TEMPORALE KANTENGLÄTTUNG IN FALLOUT 4 DURCH HÖHERE BILDRATEN

Temporale Kantenglättungen haben gegenüber konventionellen Verfahren eine zusätzliche Dimension: die Zeit. Das zeigt sich bei einem genaueren Blick.

Bei einer temporalen Kantenglättung werden mehrere Frames genutzt, um die Informationsdaten, die ein solcher Shader zur Berechnung der Glättung nutzt, zu erhöhen. Das steigert sowohl die Effizienz als auch die Effektivität einer solchen Kantenglättung. Allerdings gibt es eine Kehrseite bei dem prinzipiellen Vorteil: Aufgrund der zeitlichen Verrechnung mehrerer, bei Bewegung mehr oder weniger unterschiedlicher Bilder, neigen temporale Effekte zum Verwischen alias „Ghosting". Je mehr Zeit zwischen diesen Bildern vergeht und je größer der Unterschied zwischen diesen ist, desto stärker fällt dieser Verwischeffekt potenziell aus. Sind die Unterschiede zu groß, funktioniert die Kantenglättung nicht mehr vollständig. In Bewegung zeigt sich dann Aliasing, wie wir hier anhand des TAAs in *Fallout 4* demonstrieren. Hohe Bildraten um 60 Fps (**1,3**) gegen niedrige 20 Fps (**2,4**) – der Unterschied ist deutlich.



Je höher die Framerate, desto sauberer arbeitet eine temporale Kantenglättung.

Im nächsten Heft

❑ **Aktuell**

E3 2017 in L.A.

Die weltgrößte Spiele-Messe öffnet vom 13. bis 15. Juni wieder in Los Angeles ihre Pforten – diesmal auch für „normale" Spieler. Wir sind vor Ort, um euch über alle Neuheiten zu informieren.

❑ **Aktuell**

The Elder Scrolls Online: Morrowind | Taugt das neue Add-on zum Online-RPG für Solospieler?

❑ **Aktuell**

Destiny 2 | So spielt sich die PC-Fassung des süchtig machenden Multiplayer-Shooters.

❑ **Magazin**

Special: Dark-Souls-Reihe | Warum macht es so viel Spaß, im Spiel tausend Tode zu sterben?

❑ **Test**

Dirt 4 | Die erwartete Offenbarung für Fans von Rallye-Rennspielen?

PC Games 07/17 erscheint am 28. Juni!

Vorab-Infos ab 24. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

TRIALS FUSION & THE INNER WORLD

Gleich zwei Spiele erwarten euch in der kommenden PC Games: das exzellente Geschicklichkeitsspiel *Trials Fusion* und das geniale Adventure *The Inner World*.

*Alle Themen ohne Gewähr

PC Games – Wissen, was gespielt wird

CMG
Computec Media Group
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Roland Austinat, Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens, Bernhard Schmid, Mháire Stritter, Stefan Weiss, Daniel Wendorf
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Piranha Bytes
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Uwe Hönig

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017

AWA ACTA
PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

SPECIAL

Seite 120

EVE FANFEST 2017: DAS PFLICHT-EVENT FÜR EVE-ONLINE-FANS

Vom 6. bis zum 8. April pilgerten Hunderte von Fans des Science-Fiction-MMOGs *Eve Online* zum nunmehr dreizehnten Mal in Europas nördlichste Hauptstadt Reykjavik, um dort gemeinsam mit Gleichgesinnten zu diskutieren, zu feiern und das Entwicklerteam von CCP Games zu treffen.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 126

2.1-AUDIOSYSTEME IM TEST

Ihr sucht ein kompaktes Audiosystem für den Desktop-PC? Wir zitieren für euch fünf schreibtischkompatible, für Computer ausgelegte 2.1-Lautsprecher zum Hörtest.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 116

WINDOWS CREATOR UPDATE

Das neue Creators Update für Windows besteht aus mehr als nur bunten Designs und Malprogrammen. Wir zeigen, was noch so in dem Update steckt.

Zeit für Kreativität

Das neue Creators Update für Windows besteht aus mehr als nur aus bunten Designs und Malprogrammen. Wir zeigen, was noch so in dem Update steckt.

Von: Alexandros Bikoulis

Zwei Mal im Jahr verpasst Microsoft seinem Betriebssystem durch eine große Aktualisierung neue Funktionen. 2016 erfolgte das November- und Anniversary-Update. 2017 richtet sich der Software-Riese mit dem Creators Update speziell an kreative Köpfe. Neue tolle Designs, ein integrierter Streaming-Dienst, der auf Knopfdruck sendet, und ein aufgebohrtes Paint-Zeichenprogramm. Windows wird durch das neueste Update zum kreativen Spielplatz. Doch was hat sich an der Datensammelwut von Windows 10 verändert? Bringt der neu hinzugefügte Spielemodus eigentlich was? und welche Zusatzinhalte für Unkreative werden geboten? Unser Status-quo-Report klärt auf.

DES DESKTOPS NEUE KLEIDER

Das neue Update hat dem Nutzer natürlich auch etwas fürs Auge zu bieten und hüllt Windows an manchen Stellen in ein gänzlich neues und buntes Antlitz. Einige dieser kosmetischen Erneuerungen sind nicht nur schön anzuschauen, sondern haben sogar einen praktischen Nutzen, wie die Startmenü-Ordner beweisen.

Das Startmenü: überarbeitet und rationalisiert. Veränderungen am Startmenü vorzunehmen, kann gehörig nach hinten losgehen, wie das unbeliebte Windows 8 zeigte. In Windows 10 kombinierte Microsoft die berührungsoptimierte Kacheloptik mit dem klassischen Startmenü, jedoch wirkt der Hybrid klobig und groß. Das Creators Update erlaubt nun endlich per Mausklick den fliegenden Wechsel zwischen Listenstruktur und moderner Kachelvariante. Außerdem lassen sich über Drag and Drop aus den Kacheln Ordner erstellen, sollte man doch einmal die Übersicht verlieren.

Designs: Windows feiert die Renaissance der Themes. Themes sind Designs, die dem Erscheinungsbild von Windows übergestülpt werden und so je nach Geschmack Windows 10 stilsicher verändern. Zwar waren Themes nie gänzlich aus dem Betriebssystem verschwunden, diese waren aber in der Vergangenheit schwer zu finden. Durch das Update wurden alle kosmetischen Belange nun zusammengelegt und sind in den Einstellungen unter „Personalisierung“ anwählbar. Über den Windows Store können außerdem aus einer Vielzahl teils kostenpflichtiger Kosmetik-Pakete unterschiedlichste Designs bezogen werden. Mit diesen lassen sich nicht nur wechselnde Hintergründe einrichten, sondern auch individuelle Akzentfarben setzen. Bei den aktuell über 170 Themes ist sicherlich für jeden Geschmack etwas dabei.

KINDERLEICHT 3D-OBJEKTE MODELLIEREN

Ob in der Medizin oder zu Hause vor der Konsole: VR, Augmented Reality oder Mixed Reality halten gerade Einzug in viele Wohnzimmer. Mit dem Creators Update integriert Microsoft nun eine breite native Unterstützung für VR- und 3D-Inhalte in Windows 10. Nicht nur der Edge Browser bekommt deswegen eine 3D-Unterstützung, sondern auch der treue Begleiter Paint. Das in Windows 3.1 noch als Paintbrush bekannte Zeichenprogramm sieht nach der Aktualisierung nicht nur moderner aus, sondern macht aus jedem Anwender im Handumdrehen einen kleinen 3D-Künstler. Fortan wandelt man also Kritzeleien auf die denkbar einfachste Art und Weise in plastisch wirkende Objekte um: Eine simple 2D-Zeichnung wird per Knopfdruck in die dritte Dimension gebracht.

Die Position im Raum kann dann noch mit Reglern variiert werden und wer sein künstlerisches Genie unterschätzt, kann mit Remix-3D auf vorgefertigte Modelle zurückgreifen oder sich dort von anderen Nutzern inspirieren lassen.

NEUES SICHERHEITSCENTER

Die Schutzsoftware Windows Defender wurde im Creators Update zum Sicherheitscenter aufgewertet. In der gebündelten Ansicht wird jetzt neben Antivirus, Firewall und Netzwerksicherheit auch der Jugendschutz verwaltet und die Systemintegrität überwacht. Um zu funktionieren, protokolliert der Defender bestimmte Verhaltensweisen und Ereignisse mit. Diese werden dann von Microsoft durch einen cloudbasierten Analysedienst verarbeitet. Ein Team aus Forschern und Sicherheitsspezialisten wird bei der Auswertung durch maschinelles Lernen, ein riesiges Schädlingsarchiv und gesammelte Indikatoren aus früheren Attacken unterstützt. Dadurch soll beispielsweise immer häufiger auftretende Ransomsoftware – das ist Schadsoftware, die Dateien verschlüsselt und den Besitzer erpresst – besser erkannt werden.

PRIVATSPHÄRE IST SO NEUNZIGER

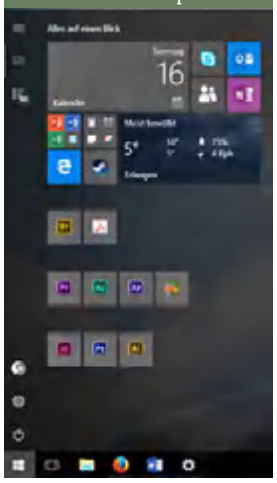
Sommer 2013: Durch Snowden kommt der NSA-Überwachungsskandal ans Licht. Nahezu jeder Lebensbereich wird vom großen Bruder überwacht. Unverständlich also, warum Microsoft bei der Veröffentlichung von Windows 10 vor gut zwei Jahren viele Datenschutzeinstellungen so „gekonnt" gesetzt hatte, dass unerfahrene Benutzer diese einfach übersahen. Im dritten großen Windows 10 Update hat der Softwaregigant nun nachgebessert und auf die Kritik von Verbraucherschützern und Anwendern reagiert. Direkt nach der Installation wird der Nutzer nun aufgefordert, seine Datenschutz-Einstellungen zu überprüfen. Dort werden die durch Microsoft erhobenen Daten mit Verwendungszweck genau aufgelistet und beim Namen genannt – ein Übersehen ist also nicht möglich. Damit wird die Datensammelwut deutlich transparenter und auf einem zusätzlichen Online-Dashboard lassen sich alle bisher erhobenen Daten – wie Standort oder Suchanfragen – einsehen und löschen. Dennoch hat diese erfreuliche Entwicklung einen bitteren Beigeschmack, denn ein vollständiges Abschalten für das Übermitteln von Telemetriedaten besteht nicht mehr. Lediglich zwischen „einfachem" und „vollständigen" Datensammeln kann entschieden werden.

DAS NEUE STARTMENÜ – KLASSISCH UND MODERN

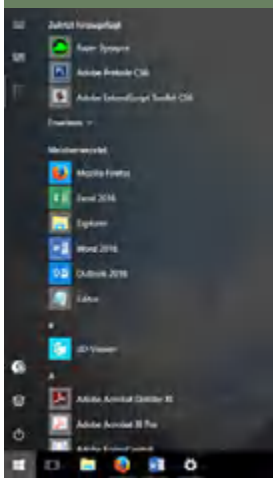
Der bisherige Hybrid aus Kacheloptik und klassischem Startmenü kann auf manch kleinem Bildschirm durchaus klobig und unübersichtlich wirken. Deshalb kann man jetzt durch Klick auf das Listensymbol zwischen beiden Ansichten wechseln. Windows erlaubt zusätzlich noch das Gruppieren von Kacheln mittels Drag and Drop – endlich ein aufgeräumtes und modernes UI.

Vor dem Update: Der große Hybrid

Die moderne Kacheloptik ...



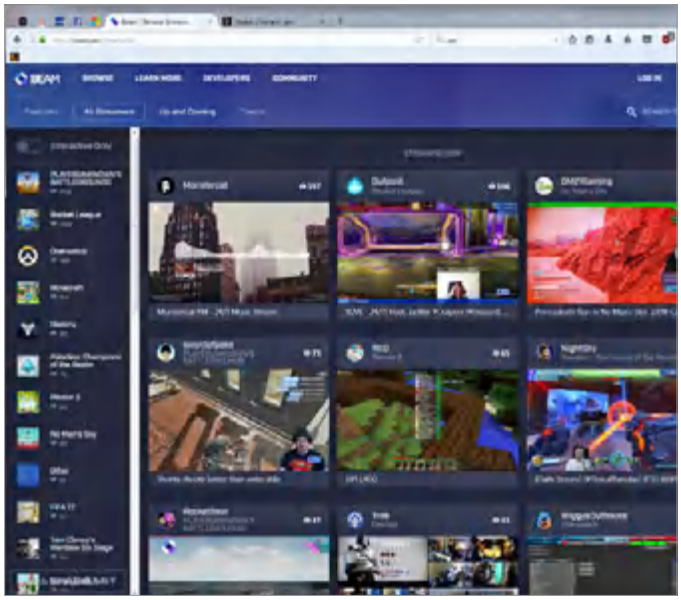
... oder die klassische Variante



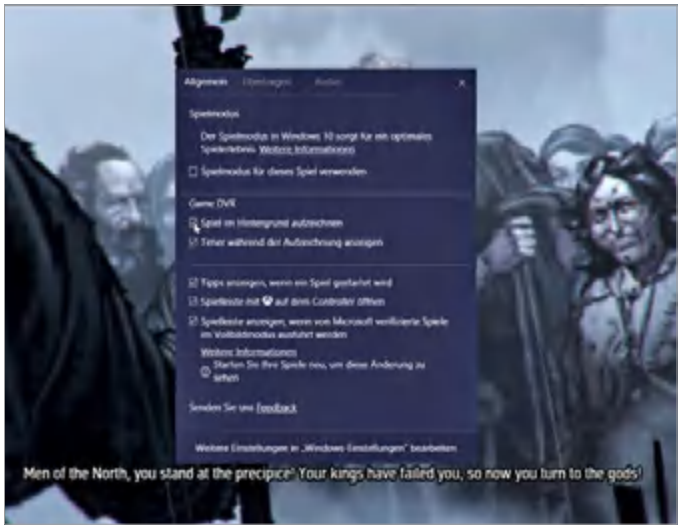
WIDERSTAND ZWECKLOS: WEG MIT DEM ZWANGSUPDATE

Wehe dem, der nur mal kurz an den Rechner muss, um dringend ein Dokument auszudrucken. Stets lauerte ein Update im Hintergrund, darauf wartend, zuzuschlagen, wenn man gerade am schwächsten ist. Diese unangenehmen Zusammenstöße mit der internen Aktualisierungsroutine sollen nun endlich der Vergangenheit angehören. Durch das Creators Update wird dem Nutzer die Möglichkeit eingeräumt, den Aktualisierungsplan Microsofts zu beeinflussen und damit zu verändern. Statt den bisherigen Update-freien zwölf Stunden Nutzungszeit kann das Zeitfenster nun auf 18 Stunden ausgeweitet werden. Sollte das nicht ausreichen, kann eine Aktualisierung auch mal mehrere Tage nach hinten verschoben werden. Möchte man auf Updates generell verzichten, ist dies aus Sicherheitsgründen nicht mehr machbar.

Zukünftige Aktualisierungen werden nun nur noch über die eingeführte „Unified Update Platform" (UUP) vollzogen, die mit differentieller Downloadtechnologie arbeitet. Übersetzt bedeutet das, dass der Fokus sich auf die Änderungen im Betriebssystem beschränkt und so bis zu 35 Prozent an Bandbreite im Vergleich zu kumulativen Updates eingespart werden können. Ein ähnliches Pro-



Der Streaming-Dienst Beam (beam.pro) wurde Anfang 2016 gegründet und nach nur acht Monaten von Microsoft aufgekauft als integrierter Service für die Xbox One.

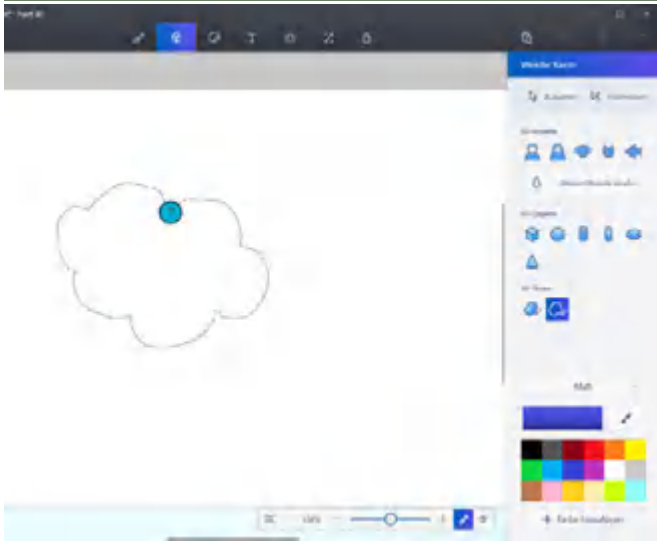


Mittels Win+G lässt sich im Spiel die Game Bar öffnen, mit der man neben dem Spielemodus auch Spiele wie *The Witcher 3* im Bild übertragen und aufnehmen kann.

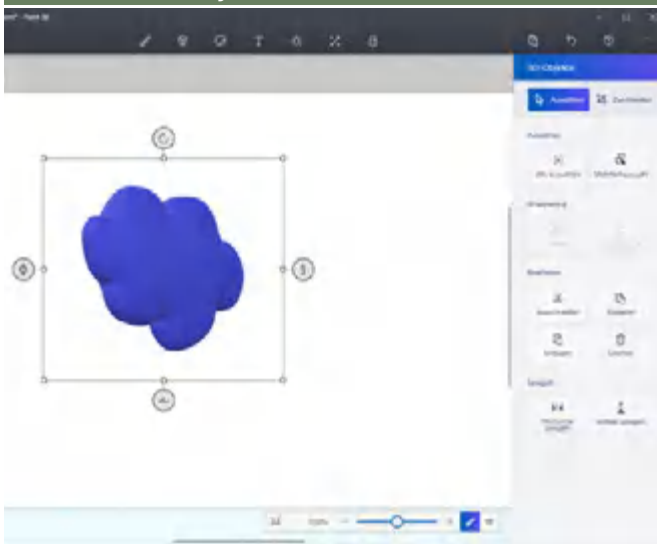
JEDER WIRD ZUM BILDHAUER

Mit Paint 3D wandelt Windows 10 im Handumdrehen zweidimensionale Skizzen in dreidimensionale Objekte um. Mit Stickern können die plastischen Kritzeleien dann noch stilistisch aufgewertet werden und die Remix-3D-Community bietet zuhauf Kreationen anderer Nutzer zur eigenen Verwendung an. Jetzt ist jeder ein Künstler!

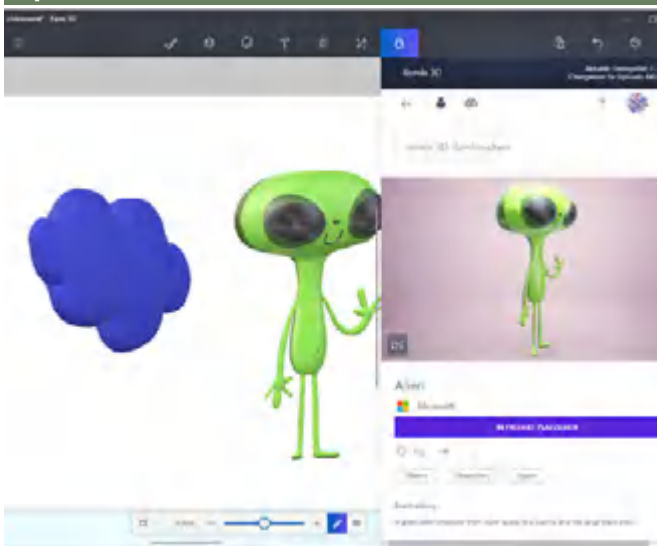
Am Anfang steht eine 2D-Zeichnung



Die direkt in ein 3D-Modell gewandelt wird



Inspiration findet man in Remix-3D



zedere kennt man von differentiellen Backups.

EIN NACHTLICHT GEGEN MÜDE AUGEN

Wer abends noch am hellen Display arbeiten muss oder einfach gerne am Tablet oder Smartphone zu später Stunde noch liest, beeinflusst damit seinen Schlaf negativ. Der Wach-Schlaf-Rhythmus im Menschen wird durch das Hormon Melatonin reguliert, dessen Synthese bei Sonneneinstrahlung gehemmt und bei Lichtmangel gefördert wird. Bereits 2012 zeigten Forscher der New Yorker Energiebehörde, dass Displays mit LED-Hintergrundbeleuchtung einen ähnlichen Effekt auf den Melatonin-Haushalt haben wie ganz normales Tageslicht – wir bleiben wach. Mit Night Light implementiert Microsoft nun ein Feature, das ähnlich wie f.lux oder Apples Night Shift blaue Anteile im Licht entfernt. Dadurch wirkt der Monitor wärmer, Ermüdung der Augen und Effekte auf den Hormonhaushalt reduzieren sich dadurch auf ein Minimum.

BESSERE LEISTUNG?

Eine berechtigte Frage ist, ob sich das neue Update auch auf die Gesamtperformance des Systems positiv auswirkt. Der von Microsoft beworbene neue Spielemodus verspricht nämlich genau das: eine Verbesserung der Frameraten von zwei bis zu fünf Prozentpunkten. Doch zeigen sich Leistungssteigerungen auch in anderen Bereichen, wie beispielsweise Office-Arbeiten? In unserem Testsystem kam eine Radeon RX470 und eine Nvidia GTX 970 zum Einsatz.

Cinebench: Keine Verbesserung nach dem Update. Neben vielen neuen Features im Creator's Update sind natürlich auch Bugfixes und kleine unscheinbare Verbesserungen in die Aktualisierung eingeflossen. Der Bechmark-Test mit *Cinebench* zeigt, dass das System im Multi-Core-Betrieb keinerlei Verbesserung durch das Update erfuhr. Auch der vermeintliche Zugewinn von bis zu drei Prozent mit der Geforce GTX 970 beim Single-Core-Testergebnis ist nicht auf den Spielemodus oder das Update zurückzuführen, sondern befindet sich in der erwarteten Messtoleranz.

Weitere Benchmarks: AS SSD, 3D Mark und PC Mark. Der Vollständigkeit halber wurden auch die Zugriffswerte für das Lesen und Schreiben auf einer SSD gemessen. Hier wurde keine Verbesserung oder Verschlechterung der Übertragungsraten registriert. Auch die Zugriffszeiten blieben identisch. Die gemessenen Werte in *3D Marks Timespy* zeigten keine Veränderung, lediglich beim Nvidia-Testsystem verlor die Gesamtpunktzahl des Benchmarks einen Prozentpunkt. *PC Mark* wies nach dem Update verbesserte Werte auf: Bewegte sich das Radeon-System zunächst bei 3.994 Punkten, konnte die Aktualisierung sieben Punkte hinzugewinnen. Mit verbauter GTX 970 konnte ein größerer Zugewinn verbucht werden: Hier konnten knapp sieben Prozent mehr erreicht werden.

Der Spielemodus: Konstante Frameraten bei Hintergrundprozessen. So manch ein Gamer wird bei dem neuen Spielemodus voller Vorfreude gejauchzt haben. Laut Microsoft sollen Spiele flüssiger laufen und die Frameraten stabiler werden. Spielrelevante Prozesse sollen durch den Modus priorisiert werden. In der Theorie sollen dem Spiel so mehr Prozessor-Threads und Grafikarten-Zyklen zugewiesen werden, störende Programme müssen sich dann ganz hinten anstellen.

Nach dem Update konnte keinerlei Verbesserung oder Veränderung durch den eingeschalteten Spielemodus registriert werden. Vielleicht lag dies einfach daran, dass kein Hintergrundprozess den Spielverlauf so stark beeinträchtigt hat, dass die Fokussierung auf die Spielprozesse ins Gewicht fallen würde. Aus diesem Grund wurde erneut getestet, dieses Mal mit etliche Hintergrundoperationen:

- Mit OBS Studio wurde das Gameplay aufgenommen.
- Gleichzeitig lief eine Twitch-Live-Übetragung in HD.
- Spotify (Programm) spielte eine Playlist ab.
- Nebenbei lief ein Youtube Video.

Damit sollte zumindest eine gewisse Hintergrundbelastung eintreten. Aber selbst mit so einem Pensum an Spiel-unrelevanten Prozessen scheint Gigabytes Geforce GTX 970 keinerlei Probleme zu bekommen, respektive kann der Spielemodus keine weitere Leistung aus der Hardware herauskitzeln. Ganz anders zeigt es sich dagegen bei der Gigabyte Radeon RX 470, die bis zu elf Prozent mehr Frames bekam.

Wie ist dieser Umstand zu erklären? Durch die zusätzlichen Hintergundprozesse wird verstärkt

Die Vorschaufunktion für die Tabs gehört zu den neuen Features des Edge-Browsers. Über einen Pfeil rechts der offenen Seiten könnt ihr die Tableiste aufklappen und seht die geöffneten Seiten in Miniaturansicht.

die CPU limitiert. AMD-Karten werden erfahrungsgemäß aufgrund des Radeon-Treibers so deutlich früher ausgebremst als Nvidias Gegenstück. Der Spielemodus verringert nun das durch den Prozessor entstandene Nadelöhr, da bestimmte Hintergrundprozesse keine Priorität mehr haben. Die Grafikkarte bildet nun nicht mehr den Flaschenhals, sodass wieder Handlungsspielraum für die Shader besteht. Bei Nvidia übernimmt nativ der Treiber dieses Multithreading, weshalb ein Zugewinn nicht besonders auffällt. Bestätigt wird diese Annahme durch das GPU-lastige Spiel *The Vanishing of Ethan Carter*, bei dem die RX470 nur eine milde Performanzsteigerung von zwei Prozent registriert. In *The Witcher 3*, das eine deutlich höhere CPU-Belastung hat, fällt der beschriebene Effekt deswegen auch deutlicher ins Gewicht: Satte elf Prozent Leistungssteigerung konnten durch den Spielemodus erreicht werden.

Als etwas problematisch für den Spielemodus könnten sich Titel herausstellen, die nicht auf die „Unified Windows Platform“ setzen. Bei diesen Spielen kann Windows nicht unbedingt sicherstellen, welche Hintergrundprozesse zum Spiel gehören und welche nicht.

BEAM THE STREAM

Mittlerweile sind Live-Übertragungen von Spielesessions im Gaming-Mainstream angekommen – spätestens seit Sony und Microsoft das Streamen von ihren Konsolen per Knopfdruck vereinfacht haben. Nach einiger Zeit kommen nun auch Windows-Nutzer in den Genuss eines eingebauten Streaming-Dienstes. Musste man vorher mühevoll in OBS Konfigurationen und Bitraten einstellen, reicht heute der Druck von Win+G. Damit aktiviert man die Game Bar, die alle relevanten Gaming Features von Windows bündelt.

In der Einfachheit liegt leider auch das größte Manko des neuen Dienstes. Lediglich die Streaming-Plattform Beam wird aktuell unterstützt – kein Wunder, denn hier handelt es sich um den extra von Microsoft für die Xbox One eingekauften Dienst. Ein weiterer Punkt, der sauer aufstößt, sind die Einstellungen für Übertragungsqualität oder Bitraten. Es gibt nämlich keine Möglichkeit, da etwas zu verändern. Nur die Audioqualität kann variiert werden. Aber der Stream mit Beam hat auch Vorteile: Die Faster-Than-Light-Technologie. Hiermit soll man lagfrei mit seinen Zuschauern kommunizieren können, ein Feature, das manche Streamingbetreiber einfach nicht in den Griff bekommen.

LAST, BUT NOT LEAST

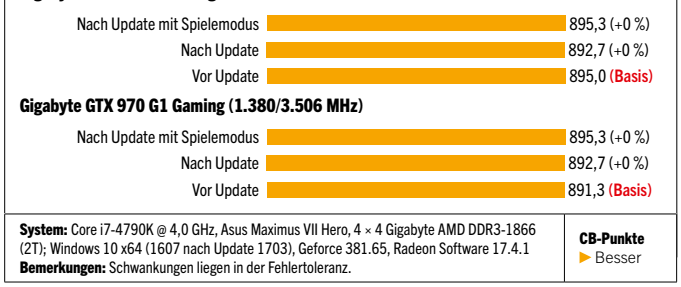
- Native Unterstützung für USB 2.0 Audio und Dolby Atmos
- Erstellen eigener Touchpad-Gesten nun möglich
- Adresszeile im Registry-Editor ❑

FAZIT

Windows 10 Creators Update

Das neueste Update lässt Windows 10 langsam wie aus einem Guß wirken und der neue Spielemodus ist nicht nur ein Streaming-Gimmick, sondern eine echte Bereicherung für AMD-Karten und Low-End-Systeme. 3D- und VR-Unterstützung runden das Paket ab. Nur der Datenschutz hat wie gewohnt Federn lassen müssen – das geht besser.

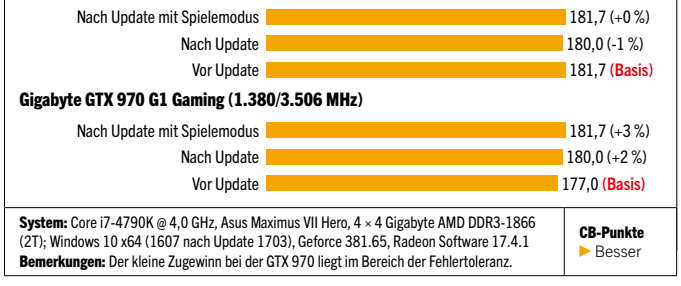
Cinebench R15 (64 Bit) Multi-Core



System: Core i7-4790K @ 4,0 GHz, Asus Maximus VII Hero, 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Windows 10 x64 (1607 nach Update 1703), Geforce 381.65, Radeon Software 17.4.1
Bemerkungen: Schwankungen liegen in der Fehlertoleranz.

CB-Punkte ▶ Besser

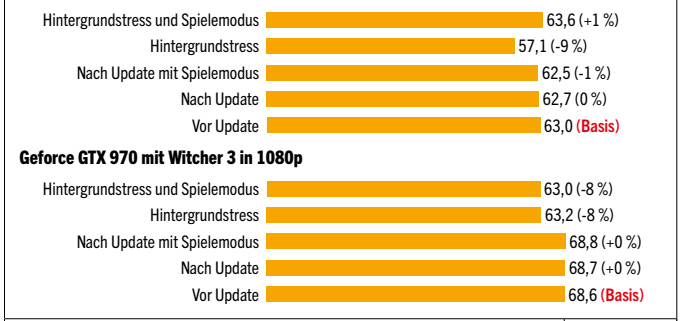
Cinebench R15 (64 Bit) Single-Core



System: Core i7-4790K @ 4,0 GHz, Asus Maximus VII Hero, 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Windows 10 x64 (1607 nach Update 1703), Geforce 381.65, Radeon Software 17.4.1
Bemerkungen: Der kleine Zugewinn bei der GTX 970 liegt im Bereich der Fehlertoleranz.

CB-Punkte ▶ Besser

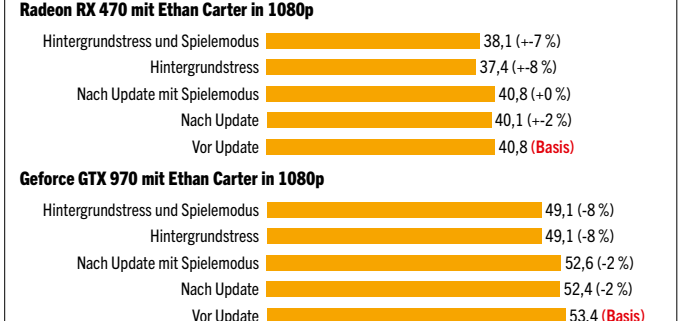
Flaschenhals CPU-Limit: Boost bei Radeon



System: Core i7-4790K @ 4,0 GHz, Asus Maximus VII Hero, 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Windows 10 x64 (1607 nach Update 1703), Geforce 381.65, Radeon Software 17.4.1
Bemerkungen: Nach dem Update liefen im Hintergund OBS, Twitch, Youtube und Spotify.

Fps ▶ Besser

Spielemodus unbeeindruckt von der GPU-Last



System: Core i7-4790K @ 4,0 GHz, Asus Maximus VII Hero, 4 × 4 Gigabyte AMD DDR3-1866 (2T); Windows 10 x64 (1607 nach Update 1703), Geforce 381.65, Radeon Software 17.4.1
Bemerkungen: Nach dem Update liefen im Hintergund OBS, Twitch, Youtube und Spotify.

Fps ▶ Besser

Vor allem bei den wichtigen Keynotes füllte sich der zentrale Saal der Harpa-Konzerthalle schnell. An den Emporen zu sehen: Die Banner der einzelnen *Eve*-Allianzen. (Quelle: Brynjar Snaer)

Eve Fanfest 2017:

Das Pflicht-Event für *Eve Online*-Liebhaber

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Warum es Fans von CCPs Dauerbrenner *Eve Online* Jahr für Jahr nach Island zieht, erfahrt ihr in unserem kompakten Reisetagebuch zum diesjährigen Fanfest.

Vom 6. bis zum 8. April pilgerten Hunderte Fans des Science-Fiction-MMOGs *Eve Online* zum nunmehr dreizehnten Mal in Europas nördlichste Hauptstadt Reykjavik, um dort gemeinsam mit Gleichgesinnten zu diskutieren, zu feiern und das Entwicklerteam von CCP Games zu treffen. PC Games war vor Ort und ist mit tonnenweise *Eve*-Infos und Event-Eindrücken zurückgekehrt.

5. APRIL 2017:

Monument-Besichtigung und ein Studiobesuch

Erster Stopp unserer viertägigen Fanfest-Tour ist das Ende April 2014 errichtete *Eve Online*-Monument – für die Besucher fast schon so etwas wie eine Kult-Pilgerstätte. Denn im Sockel der Statue befinden sich die Benutzernamen aller damals zahlenden *Eve Online*-Spieler, fein säuberlich eingraviert auf knapp 175 Metallplatten. Geniale Idee: Weil es in Anbetracht von zehntausenden Namen kaum möglich ist, einen bestimmten Eintrag schnell zu finden, stellt CCP unter www.eveonline.com/monument/ eine praktische Website ins Netz, die dem Benutzer die Position des gesuchten Namens mithilfe eines 3D-Modells der Statue anzeigt. Toller Service!

Dass sich *Eve*-Spieler zu Fanfest-Zeiten in Scharen beim Monument tummeln, hat aber noch andere Gründe, denn nur unweit davon entfernt – und damit in optimaler Reichweite für einen Panorama-Schnappschuss – befindet sich das CCP-Hauptquartier. Auf mehreren Stockwerken tummeln sich hier über 150 Mitarbeiter – die meisten mit Fokus auf *Eve Online*. Der VR-Weltraum-Shooter *Eve:*

Toller Service: Dieser todschicke *Eve*-Bus holte Fans vom knapp 50 Kilometer entfernten internationalen Flughafen südlich von Reykjavik ab. (Quelle: Medienagentur plassma)

Viele Fans kennen Charles White (links) in erster Linie als „Space Pope". In *Eve Online* ist der hilfsbereite Amerikaner eine Legende. Im realen Leben arbeitet er seit über 30 Jahren für die NASA. (Quelle: Medienagentur plassma)

1 Ein moderner Glaskomplex unweit von Downtown Reykjavik: Zum mittlerweile sechsten Mal fand das Fanfest im Harpa-Konzerthaus statt.

2 Die insgesamt dreitägige Veranstaltung öffnete am 6. April ihre Pforten und motivierte über 1.000 *Eve*-Begeisterte aus aller Welt, den weiten Weg nach Island anzutreten. (Quelle: Medienagentur plassma)

3 Auf dieser Unterschriftenwand konnte sich jeder Veranstaltungsteilnehmer verewigen. PC Games hat natürlich auch signiert. (Quelle: Medienagentur plassma)

Valkyrie hingegen wird bei CCP im britischen Newcastle vorangetrieben, während sich das Studio in Shanghai um das Mobile-Game *Gunjack* kümmert und ein weiteres Team in Atlanta vorrangig die Entwicklung des neuen VR-Spiels *Sparc* verantwortet (siehe Kasten „VR-Sport aus Island“).

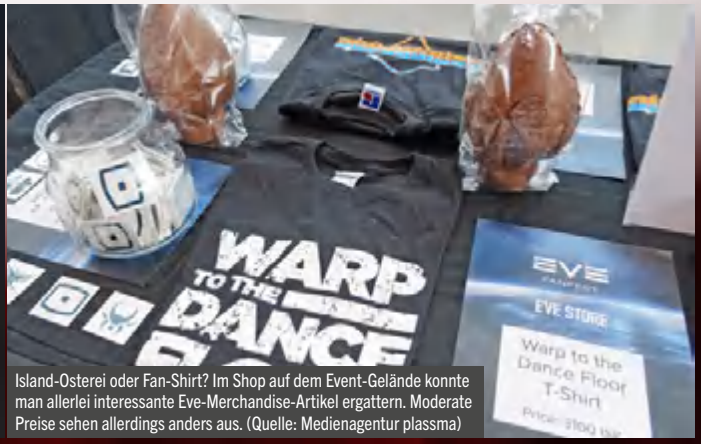
Der Eingang des CCP-Gebäudes mag etwas unscheinbar wirken, doch einmal drinnen angekommen, staunen wir nicht schlecht. Das beginnt schon beim Eingangsbereich, wo eingerahmte Artworks aller großen *Eve*-Erweiterungen der letzten 14 Jahre eine riesige Wand nahezu komplett ausfüllen. Nur einige Meter daneben steht eine faszinierende, mit Miniatur-Raumschiffen, Waffen-Repliken, Artbooks und anderen Sammlerstücken ausgeschmückte Glasvitrine. In den weitläufigen Fluren des Studios zeigt sich ein ganz ähnliches Bild: Zwischen bunt beklebten Rechnern, vollgepackten Schreibtischen, rührenden Familienfotos und schrägen Plüschtieren erspähen wir eine Kuriosität nach der anderen: einen fernlenkbaren Hubschrauber zum Beispiel – aber auch die isländischen Riesen-Ostereier, Prototypen der Steam-VR-Controller sowie zahlreiche Vergleichsbilder von *Batman*-Darsteller Christian Bale vs. Kermit der Frosch, die für Schmunzeln sorgen. Highlight der Tour bleibt jedoch ein Hochsicherheitsschrank, prall gefüllt mit handgefertigten Wikinger-Schwertern. Was das Ganze soll? Ganz einfach: Jeder, der bereits zehn Jahre bei CCP arbeitet, erhält das Schwert als Zeichen der Wertschätzung. Die Klingen selbst stammen übrigens aus Deutschland und müssen mithilfe eines eigens dafür ins Leben gerufenen CCP-Subunternehmens nach Island eingeführt werden – andernfalls wäre der Import strafbar. Nicht minder skurril: Wer sein Schwert mit nach Hause nehmen möchte, muss dieses Vorhaben bei der örtlichen Polizei anmelden.

6. APRIL 2017:

Der Tag der Neuankündigungen

Jetzt geht es inhaltlich endlich ans Eingemachte – allen voran in Sachen *Eve Online*, zu dem Senior Produzentin Andie Nordgren während der sogenannten Keynote im Harpa-Konzerthaus einen knapp einstündigen Informations-Rundumschlag wagt. Wichtigste News vorab: Nach der erfolgreichen Umstellung auf das Free2Play-Modell Ende 2016 sollen allein 2017 mindestens drei umfangreiche Erweiterungen erscheinen. Den Anfang macht das Mai-Update, welches erstmals sogenannte Blood-Raider-Schiffswerften einführt – eine

Rundes Rekrutierungswerkzeug: Nahe den Snack-Points auf dem Veranstaltungsgelände verteilten engagierte Fans Bierdeckel, um für ihre *Eve*-Allianz neue Mitglieder zu werben. (Quelle: Medienagentur plassma)



Island-Osterei oder Fan-Shirt? Im Shop auf dem Event-Gelände konnte man allerlei interessante Eve-Merchandise-Artikel ergattern. Moderate Preise sehen allerdings anders aus. (Quelle: Medienagentur plassma)

Immer für Späße zu haben: Während der Eröffnungszeremonie stellten CCP Guard und CCP Manic Velocity diese schrägen Snapchat-Brillen mit eingebauter Kamera vor. (Quelle: Medienagentur plasma)

Stimmungsmacher: Auf der einleitenden Pressekonferenz heizte das CCP-Team den Gästen mit dem spätestens seit der Fußball EM 2016 legendären „Viking Clap" ordentlich ein. (Quelle: Medienagentur plasma)

CCP-Games-Geschäftsführer Hilmar Veigar Pétursson hat Grund zum Feiern: 2016 konnte seine Firma Einnahmen von 86 Millionen US-Dollar verbuchen, 21 davon sind als Gewinn deklariert. (Quelle: Brynjar Snaer)

Beim Roadmap-Talk zu *Eve: Valkyrie* präsentierte Lead Designer Andrew Willans eine Konzeptgrafik für das noch nicht veröffentlichte Schiff namens Venom. (Quelle: Medienagentur plasma)

neue, interessante PvE-Aktivität. Die Besonderheit dieses Features rund um die hochmodernen Weltraumanlagen: Wer sie einäschert, erhält die Blaupausen für einige äußerst mächtige, käuflich nicht zu erwerbende Schiffe – wie etwa die Unterstützungseinheit Dagon, den Dreadnought Chemosh oder den brandgefährlichen Titan Molok.

In puncto Gameplay bietet das Update eine große Herausforderung für die Spieler: Blood-Raider-Werften tauchen nicht einfach so auf dem Radar auf. Um sie zu finden, müsst ihr vielmehr Bergbautrupps der Blood Raider ausspionieren und ihnen heimlich zu ihrem Ursprungsort folgen. Dort angekommen, soll die KI laut CCP dann richtig Druck machen. „Blood-Raider-Flotten passen sich unter anderem der Größe und der Art deiner Angriffsflotte an", sagt Game Designer Steve Clarke im Gespräch mit PC Games. „Blood Raider stellen ihre Flotte auch oft so zusammen, dass sie deine Einheiten optimal kontern können. Kommt es dann zum eigentlichen Kampf, verwenden sie deutlich fortgeschrittene Taktiken. Beispielsweise fliegen sie von dir weg, greifen dich dabei aber trotzdem noch an. Zudem reparieren sie sich gegenseitig und nutzen viele andere Manöver, die unsere Nichtspieler-Charaktere vorher nicht draufhatten." Geht's nach Clarke, verfolgt CCP mit den Blood-Raider-Werften allerdings noch einen viel größeren Plan: „Wenn die KI im Praxisbetrieb wirklich so funktioniert, wie wir uns das vorstellen, können wir sie demnächst auch in anderen Bereichen des Spiels einsetzen."

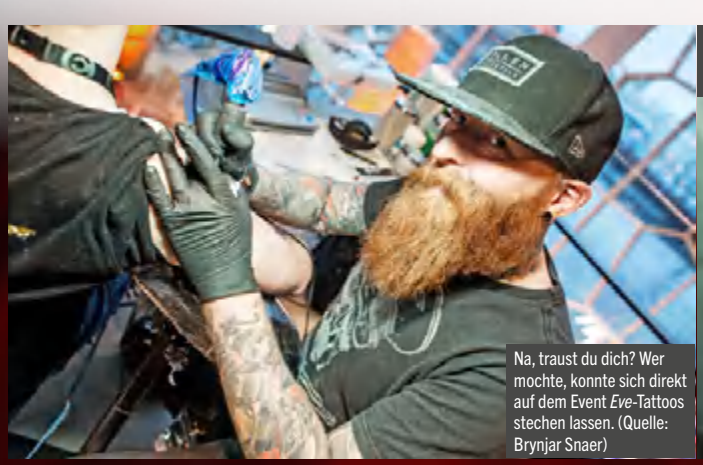
Auf Wiedersehen, Aurum!

Eine weitere fundamentale Änderung betrifft das Bezahlsystem. Dieses wird ab Mai 2017 vereinfacht. Clarke bringt die Notwendigkeit auf den Punkt: „Bisher hatten wir sowohl Plex als auch Aurum als Premium-Währung. Allerdings war es oft ziemlich verwirrend, herauszufinden, welches Zahlungsmittel man wo einsetzt. Beide Währungen konnten den gleichen Wert haben, aber man musste seltsame Arbeiten erledigen, um sie umzuwandeln. Das war wirklich ein ziemliches Durcheinander. Aus genau diesen Gründen schmeißen wir Aurum mit dem Mai-Update nun über Bord. Gleichzeitig splitten wir Plex in kleinere Teile auf, damit man es im New Eden Store sinnvoll nutzen kann. Bisher war es so, dass jedes Plex 20 Dollar kostete. Jetzt wird es so sein, dass man für 20 Dollar 500 Plex erhält – oder für weniger Geld eben kleinere Pakete."

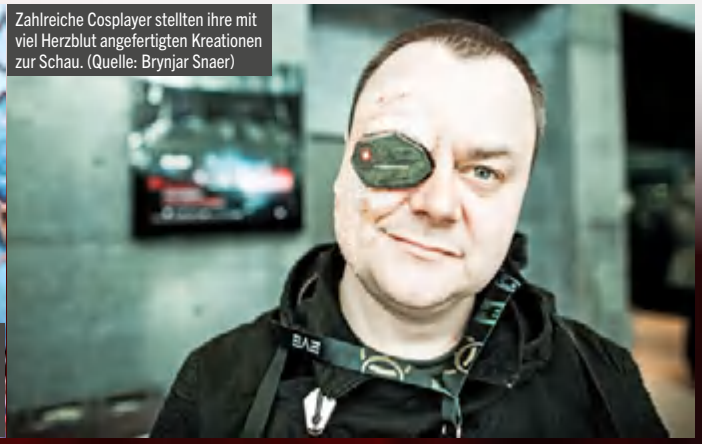
Ergänzend zu diesen Veränderungen führen die Isländer im Mai die Funktion „Dinge verschenken" ein. Dies ermöglicht etwa die Darstellung von Allianz-Logos auf Zitadellen und spendiert *Eve Online* ein komplett neues Intro-Video. Der rasant geschnittene Clip namens „Geburt der Kapselpiloten" soll die Verbindung zwischen Spieler und Raumschiff klarer betonen, die Grundideen des *Eve*-Universums besser herausarbeiten und auf diese Weise mehr Neueinsteiger ins Boot holen.

Sommer-Update zusammengefasst

Der nächste wichtige *Eve*-Meilenstein steht dann für diesen Sommer im Kalender. Einen exakten Termin hat das zweite große 2017er-Update zwar noch nicht, intern sind die entscheidenden Neuerungen jedoch bereits klar abgesteckt. So gibt euch das gemeinsam mit der Universität Reykjavik sowie der Universität Genf entwickelte Modul „Project Discovery – Exoplanets" die Möglichkeit, die eben genannten Bildungseinrichtungen in einem Minispiel bei der Suche nach neuen Exoplaneten zu unterstützen. Clarke weiter: „In der Vergangenheit konnten sich Spieler bereits mit Zellanalyse auseinandersetzen,



Na, traust du dich? Wer mochte, konnte sich direkt auf dem Event *Eve*-Tattoos stechen lassen. (Quelle: Brynjar Snaer)



Zahlreiche Cosplayer stellten ihre mit viel Herzblut angefertigten Kreationen zur Schau. (Quelle: Brynjar Snaer)

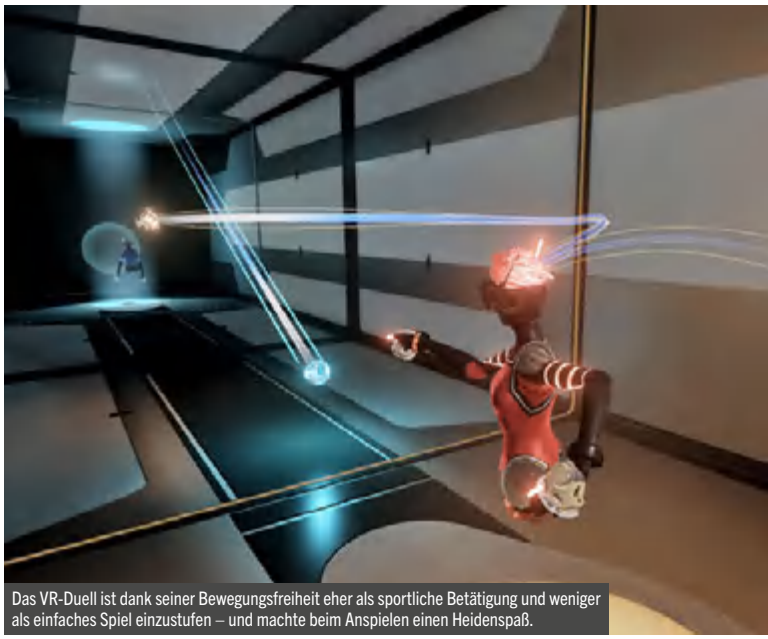
VR-SPORT AUS ISLAND

So spielt sich *Sparc*. Dass sich CCP Games in der virtuellen Realität pudelwohl fühlt und bestens auskennt, hat das Unternehmen mit *Eve*: *Valkyrie* und *Gunjack* bereits unter Beweis gestellt. Mit *Sparc* wollen die Isländer nun bis Jahresende ein drittes VR-Standbein etablieren – im Gegensatz zu den vorangegangenen Titeln jedoch ganz ohne Bezug zum *Eve*-Universum.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Zwei als Hologramme dargestellte Athleten stehen sich in einer rechteckig angelegten Arena gegenüber, erhalten jeder einen Ball und haben nun die Aufgabe, sich gegenseitig damit abzuwerfen. Ob man den Ball mit voller Wucht auf seinen Widersacher schmettert oder die futuristische Kugel zunächst an den Wandflächen des virtuellen Raums abprallen lässt, liegt ganz im Ermessen der Spieler.

Weitere Besonderheit: Anfliegenden Bällen weicht ihr entweder durch Neigen des Oberkörpers aus, oder indem ihr sie mit dem Schild in eurer Rechten zurückschmettert. Letztgenanntes Hilfsmittel funktioniert jedoch immer nur einmal und auch nur dann, wenn ihr euren eigenen Ball in einer Hand haltet. Wollt ihr den Schild ein weiteres Mal verwenden, muss euer Ball mindestens einmal das gegnerische Spielfeld erreichen und dann in eure Hand zurückkehren.

Was bleibt, ist eine wahrlich schweißtreibende VR-Erfahrung mit verblüffend vielen Möglichkeiten für taktische Winkelzüge. Lob gibt's zudem für die Cross-Plattform-Funktionalität zwischen Rift und Vive. Sie funktionierte in der Vorabversion bereits tadellos und wird mit etwas Glück auch Teil der ebenfalls für 2017 angekündigten Playstation-VR-Fassung sein.



Das VR-Duell ist dank seiner Bewegungsfreiheit eher als sportliche Betätigung und weniger als einfaches Spiel einzustufen – und machte beim Anspielen einen Heidenspaß.

die wiederum der Proteinforschung zugutekam. Jetzt wechseln wir zur Planetenforschung – und nutzen wie gehabt aktuelle wissenschaftliche Daten als Grundlage. Belohnt wird die Teilnahme dann unter anderem mit praktischen Loot-Gegenständen."

Ebenfalls Teil des Sommer-Updates sind diverse optische Verbesserungen für die Raumschifftypen Vexor und Ishtar sowie zahlreiche Optimierungen der New Player Experience, sprich dem Tutorial des Spiels. Dieses soll die Unterschiede zwischen den vier Rassen Amarr, Caldari, Gallente und Minmatar zukünftig noch verständlicher erklären – einmal mehr mit dem Ziel, neue Spieler schneller und effizienter an die komplexe Materie *Eve Online* heranzuführen.

Frischzellenkur fürs Moon Mining

Update Nummer drei (für Winter 2017 geplant) steht ganz im Zeichen von Raffinerien und Mond-Bergbau. Letztgenannte Ingame-Aktivität dürfte Kennern hinlänglich bekannt sein, ist zum jetzigen Zeitpunkt aber vergleichsweise passiv strukturiert und somit eher langweilig. „Früher brachte man schlichtweg eine Station in Stellung und die extrahierte dann Materialien aus dem Mond", erläutert Clarke die Problematik. „Jetzt muss man die Materialien tatsächlich aktiv sammeln. Und zwar, indem man eine Raffinerie konstruiert, mit dieser in die Nähe eines Mondes fliegt, riesige Gesteinsstrukturen aus dessen Oberfläche herauslöst und diese dann mit einem Traktorstrahl in Richtung Orbit zieht – wo leistungsstarke Waffen den Brocken zerbröseln und so ein neues Asteroidenfeld schaffen." Der Lohn der Mühe? Jede Menge Ressourcen und der Nervenkitzel, dass jeden Moment andere Spieler auftauchen könnten, die sich die Beute unter den Nagel reißen möchten. Die Ergänzung von sogenannten „Faction Citadels" und ein von Grund auf neu strukturiertes Reaktionen-Interface runden das Winter-Update ab.

Hauptsache demokratisch

Wie schon in den Jahren zuvor, nutzte CCP auch diesmal die Keynote-Präsentation für eine Vielzahl von auf die Community bezogenen Ankündigungen. Los ging's mit den Ergebnissen zur jährlichen Wahl des „Council of Stellar Management" (CSM). Gemeint ist eine zehnköpfige Gruppe von Spielern, die in direktem Austausch mit den Entwicklern steht und unter anderem Feedback aus der Community kanalisiert weitergibt. Beachtlich: Sage und schreibe 31.000 Spieler beteiligten sich an der Wahl – 40 Prozent mehr als im Vorjahr und damit ein weiteres Zeichen dafür, dass die Umstellung auf das Free2Play-Modell auch in anderen Bereichen Früchte trägt.

Doch nicht nur die CSM-Ergebnisse und die bereits skizzierten inhaltlichen Neuerungen sorgten für viel Applaus. Auch „Fregatten von EVE" – ein 160-seitiges Hochglanz-Artbook, das alle namhaften *Eve*-Schiffe in extrem detaillierten Querschnitt-Zeichnungen präsentiert – kassierte tosenden Beifall und soll bereits am 6. Juni 2017 über den Publisher Dark Horse Books erscheinen. Wissenswert für Sammler: Die knapp 100 Dollar teure Limited Edition des Buchs ist auf gerade mal 1.337 Exemplare begrenzt und nur über den eigenen Webstore von *Eve Online* erhältlich – sofern man das Glück hat, überhaupt noch ein Exemplar zu ergattern.

7. APRIL. 2017:

Cosplay, Papst und Pubcrawl

Während wir gestern die meiste Zeit in irgendwelchen Meeting-Räumen, Pressekonferenzen und Interview-Terminen verbrachten, blieb

„07, The Eve Online Show" ist ein beliebtes Community-Format auf Twitch. Während der gesamten Veranstaltung wurden in dieser kuscheligen Sofaecke neue Folgen aufgezeichnet.

In diesen futuristischen Demo-Stationen durften Fanfest-Besucher das *Groundrush*-Update von *Eve: Valkyrie* noch vor der Veröffentlichung am 11. April ausgiebig spielen. (Quelle: Medienagentur plassma)

Die ab Mai erhältlichen Blood-Raider-Schiffswerften sind schwer zu finden und bestens geschützt. Wer die Schlacht trotzdem gewinnt, erhält unter anderem Baupläne für die mächtigen Molok-Schiffe. (Quelle: CCP Games)

Sieht auf wie ein durchs All gleitender Pilz, ist aber brandgefährlich: ein Titan vom Typ Molok. (Quelle: CCP Games)

Mit dem Erscheinen des Winter-Updates will CCP Games den bisher sehr passiven Prozess des Mond-Bergbaus deutlich aktiver und damit spannender gestalten. (Quelle: CCP Games)

heute erstmals Zeit, sich mit den zahlreichen Community-Aktivitäten vor Ort auseinanderzusetzen. Sei es nun ein Live-Action-Rollenspiel, bei dem Teilnehmer einen apokalyptischen Virus-Ausbruch im *Eve*-Universum eindämmen mussten; eine Bühne, auf der Musikbegeisterte die Top-Songs der CCP-Hausband „Permaband" in *Rock Band 4* nachträllern durften oder eine Stippvisite beim eigens angereisten Profi-Tätowierer – für verrückte Aktionen war gesorgt. Nicht zu vergessen die sogenannten „Silent Auctions" – in Schriftform organisierte Versteigerungen, bei denen auch dieses Jahr unzählige *Eve*-Raritäten unter den Hammer kamen. Hut ab: Der Erlös eines groß angelegten Charity-Dinners sowie aller Auktionen betrug am Ende der Show 13.600 Dollar und ging komplett an ein isländisches Kinderkrankenhaus.

Wer mochte, durfte sich nebenbei außerdem mit dem legendären Charles White treffen. Der mittlerweile 57-Jährige arbeitet seit über 30 Jahren bei der NASA, spielt in seiner Freizeit leidenschaftlich gern *Eve Online* und gilt in der Community als „Space Pope", zu Deutsch Weltraum-Papst. Hauptgrund hierfür: Nicht etwa seine langjährige NASA-Tätigkeit, sondern vielmehr die Tatsache, dass er in Facebook-Gruppen zum Spiel jedem stets mit Rat und Tat zur Seite stand – und noch immer steht. „Sei es nun die Trennung von der Freundin oder der Tod der geliebten Katze – schon damals hatte ich immer ein offenes Ohr für die Belange der Spieler", so White ganz selbstlos. Dass sich der sympathische Amerikaner in der Öffentlichkeit gerne in päpstlich angehauchte Cosplay-Klamotten hüllt, mag für Außenstehende bizarr wirken, passt in diesem Fall aber wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge.

Den krönenden Abschluss des Messe-Freitags bildete schließlich eine mittlerweile nicht mehr nur in *Eve*-Kreisen als legendär geltende Kneipentour. Die Rede ist vom „Fanfest Pubcrawl", bei dem auch dieses Jahr eine Meute von über 400 feierlustigen Gamern und Spieleentwicklern Reykjaviks lebhafte Bar- und Clubszene stürmte, um es bis zum Morgengrauen ordentlich krachen zu lassen. Weitere Details? Sparen wir uns an dieser Stelle. Nur noch so viel: Vorgeglüht wurde direkt im Harpa-Konzerthaus mit isländischem Brantvin und regionalem, wohltemperiertem Dosenbier. Außerdem erhielt jeder Pubcrawl-Teilnehmer von CCP zwei überall in der Stadt einlösbare Getränke-Gutscheine. Da wunderte es eigentlich kaum noch jemanden, dass zahlreiche Event-Teilnehmer am Folgetag erst nach der Mittagspause wieder anzutreffen waren.

8. APRIL 2017:

Zukunftsperspektiven

Noch leicht lädiert vom Vortag widmeten wir uns heute zwei wichtigen Terminen. Los ging's mit der Überblicks-Veranstaltung „Eve: Valkyrie – Roadmap". Hier skizzierte Lead Game Designer Andrew Willans, wie es mit CCPs VR-Weltraum-Flugsimulation in den nächsten Wochen und Monaten weitergeht. Ganz oben auf seiner Agenda: die fünfte, kurz nach dem Fanfest veröffentlichte Gratis-Erweiterung. Das Add-on hört auf den Namen *Groundrush* und begeisterte bereits beim Anspielen vor Ort mit der in Bodennähe angesiedelten Karte Solitude. Ein Szenario, das insbesondere dann richtig viel Adrenalin freisetzt, wenn man die zahlreichen Tunnelsysteme der verlassenen Minmatar-Forschungsbasis zunächst vorsichtig auskundschaftet und später für fiese Hinterhalte nutzt. Dazu gesellen sich neue Wurmloch-Herausforderungen, die längst überfällige Unterstützung für den Steam Controller sowie die Möglichkeit, die Spielvarianten „Control" und „Carrier Assault" endlich auch gemeinsam mit einem Koop-Partner anzugehen – volle Erfahrungspunkte-Boni inklusive.

Im letzten Drittel seiner Präsentation gewährte Willans zudem Einblicke in die zukünftige Produktentwicklung. Demnach kon-

Produktpflege muss sein: Das Sommer-Update lässt die langjährigen Schiffe vom Typ Vexor in ganz neuem grafischen Glanz erstrahlen. (Quelle: CCP Games)

Der CCP-Chef packt aus, unter vier Augen mit Hilmar Veigar Pétursson

PC Games: Der Wechsel hin zum Free2Play-Modell Ende 2016 war zweifelsohne ein großer Schritt für CCP. Welche Art von Feedback habt ihr danach erhalten?
Hilmar Veigar Pétursson: Aufgrund der Art und Weise, wie einige Prozesse bei uns ablaufen, waren wir in der Lage, viele Meinungen bereits vor der Veröffentlichung der Free2Play-Fassung zu sammeln

Hilmar Veigar Pétursson ist Geschäftsführer von CCP Games.

und umzusetzen. Wir führten eine Menge interner Tests durch und diskutierten die Ergebnisse mit dem Council of Stellar Management, sprich dem demokratisch gewählten Spielerrat. Außerdem kündigten wir das Open-Access-Modell bei der Community schon recht früh an und baten Besucher der US-Veranstaltung Eve Vegas um Feedback. All das in Kombination machte die Umstellung sehr erfolgreich."

PC Games: Welche Spielerregionen nehmen das Free2Play-Modell besonders gut an?
Pétursson: Wir haben definitiv einen mehr als gewöhnlichen Anstieg der Nutzerzahlen aus asiatischen Ländern beobachtet – aber auch in Südamerika und Spanien.

PC Games: CCP hat sich in den letzten Jahren mehr und mehr auf die Entwicklung von VR-Inhalten spezialisiert. Wie beurteilst du die Entwicklung des Markts?
Pétursson: Der Markt hat sich tatsächlich mehr oder weniger so entwickelt, wie wir es erwartet hatten. Mittlerweile ist der Hype vorbei – und das ist gut so, denn der Hype verzerrt das Bild. Jetzt haben wir die „Realität der virtuellen Realität". Sony bestätigte Ende Februar, dass sie die Millionenmarke für PS VR fast geknackt haben und Oculus VR senkte erst kürzlich den Preis für die Kombination aus Headset und Touch Controllern. Insgesamt alles sehr positive Signale, die mich darin bestärken, von einem substanziellen Markt zu sprechen.

PC Games: Was würdest du dir für ein VR-System der Zukunft wünschen?
Pétursson: Natürlich könnten wir jetzt weiter ins Detail gehen und über zukünftige Hardware-Spezifikationen reden, aber derzeit halte ich solche Dinge für weniger wichtig. Zurzeit sind die Headsets bereits richtig gut – oder besser gesagt ziemlich beeindruckend. Was wir in den nächsten 18 Monaten viel dringender brauchen als alles andere, sind sinkende Preise und mehr qualitativ gute Spiele. Wir haben mit Eve: *Valkyrie* und *Gunjack* schon zwei VR-Hits entwickelt und hoffen nun, dass *Sparc* (siehe Kasten auf der vorigen Doppelseite) der dritte wird.

PC Games: Wie würdest du jemanden motivieren, *Sparc* einmal auszuprobieren?
Pétursson: Zunächst einmal: Ich habe nie eine Person *Sparc* spielen sehen, die dann nicht lächelnd das Headset abgesetzt hat. *Sparc* ist extrem intuitiv, denn man sieht seinen Körper und seine Hände – genau wie man es erwarten würde. Du musst kein Gamer sein. Du musst kein Tennisspieler sein – jeder kann Spaß damit haben. Es ist mehr ein Sport und weniger ein Spiel. Man bewegt sich viel und macht obendrein einen schönen Workout. Außerdem muss man sich – wie bei jedem Spiel, das Nutzerbewegungen 1:1 umsetzt – um Motion Sickness keine Gedanken machen.

PC Games: Was wurde eigentlich aus dem Multiplayer-Shooter *Projekt Nova*? Den ersten Prototypen konnte man ja bereits letztes Jahr hier auf dem Fanfest spielen.
Pétursson: Wie arbeiten immer noch an *Projekt Nova*. Derzeit befinden wir uns im Prozess, das Projekt nach Island zu verlagern. Es war ursprünglich in Shanghai in Entwicklung, aber jetzt verfrachten wir das Team nach Island. Es passt besser zu unserem Gesamtplan, es hier in Island zu haben. Unser Büro in Shanghai legt den Fokus zurzeit mehr auf Mobile VR. Wir haben derzeit keine großen Neuigkeiten, über die wir sprechen können, aber wir arbeiten dran und knien uns rein, einen möglichst guten Job abzuliefern. Daher bitten wir Interessierte, noch ein bisschen abzuwarten, während wir die Arbeit erledigen.

zentriert sich das *Valkyrie*-Team im britischen Newcastle derzeit darauf, die Fluggefährt-Auswahl so anzupassen, dass sich einzelne Raumschiffe noch drastischer voneinander unterscheiden. Nachdruck verlieh der Branchenveteran seiner Aussage mit einer Konzeptgrafik zur Venom – ein brandneues Tarnkappenschiff, welches viel Schaden einstecken kann und sich dank EMP Blast, HUD Störsender und einer Tri Flak insbesondere für Guerilla-Aktionen hinter feindlichen Linien eignen dürfte.

Des Weiteren stellte Willans ein überarbeitetes Belohnungssystem in Aussicht und versprach „mehr Überraschungen". Eine klassische Story-Kampagne ist damit allerdings nicht gemeint. Zitat Willans: „Natürlich wäre eine Kampagne prima, aber sie würde nicht einfangen, worum es in *Valkyrie* eigentlich geht. *Valkyrie* ist Multiplayer-Dogfighting mit Freunden oder gegen Freunde. Eine Story-Kampagne stellt eine sehr kostspielige Investition dar, die in der Regel ein großes Team benötigt. Zurzeit können wir so etwas mit unserem kleinen Trupp aus 40 Leuten einfach nicht stemmen. Dennoch will ich damit nicht sagen, dass wir es nie machen würden."

Community-Treffen um den Globus

PC-Games-Termin Numero zwei am Freitag? Das war dann auch leider schon die mit viel Engagement und Herzblut inszenierte Abschlussveranstaltung. Begleitet von lustigen Videoclips und witzigen Foto-Schnappschüssen ließen die Organisatoren hier noch einmal die letzten Tage auf einer großen Leinwand Revue passieren und verbreiteten unter anderem die frohe Kunde, dass sich gleich zwei *Eve*-Pärchen pünktlich zum Fanfest das Ja-Wort gaben.

Gleichzeitig nutzte man die Gelegenheit, um auf eine Fülle kommender Community-Treffen hinzuweisen, darunter die G-Fleet am 13. Oktober in Düsseldorf, Eve Dublin am 20. Oktober, EVEsterdam am 4. November in Amsterdam, EVE_NT am 18. November im London und natürlich das nächste offizielle Fanfest vom 12.-14. April 2018 in Reykjavik. Könnt ihr euch alles nicht merken? Kein Problem. Unter www.evemeet.net haben zwei langjährige *Eve*-Liebhaber in Eigenregie einen praktischen Terminkalender inklusive Erinnerungsfunktion ins Leben gerufen. Wer mag, darf sogar selbst Treffen anlegen und so sein ganz eigenes kleines Fanfest auf die Beine stellen. ❑

Ingame-Objekt als Jubiläumsgeschenk: Um das 20-jährige Bestehen von CCP zu feiern, erhielt jeder Fanfest-Besucher diesen todschicken Concord-Kreuzer der Enforcer-Klasse. (Quelle: CCP Games)

Lange gefordert, bald verfügbar: Mit dem Mai-Update könnt ihr die Ingame-Währung Plex auch an andere Spieler verschenken. (Quelle: CCP Games)

Schreibtisch-Auditorium

Ihr sucht ein kompaktes Audiosystem für den Desktop-PC? Wir zitieren für euch fünf schreibtischkompatible, für den PC ausgelegte 2.1-Lautsprecher zum Hörtest. **Von:** Philipp Reuther

Es gibt eine ganze Reihe an Möglichkeiten, um dem Spiele-PC abseits von Headset und Kopfhörern überzeugenden Stereoklang zu entlocken. Doch für den Desktop ausgelegte PC-Hardware ist relativ rar, insbesondere Neuerscheinungen sind eher selten. In dieser Marktübersicht schauen wir uns die beliebte 2.1-Soundlösung an: Also zwei kleine Stereo-Satelliten plus Subwoofer. Dabei legen wir unser Augenmerk hier auf für den PC spezifisch ausgelegte Systeme. Die können zwar beim Klang mit Studio-Lautsprechern nicht mithalten, kosten dafür aber oft nur ein Drittel der explizit für HiFi-Sound augelegten Boxensysteme.

LOGITECH Z333: Günstige Klangwürfel mit guten Manieren. Das Logitech Z333 ist mit unter 50 Euro in unserem Preisvergleich gelistet und damit mit einigem Abstand das günstigste System im Test. Dies merkt man dem Z333 aber nur bedingt an, das System ist sauber verarbeitet und macht sich optisch gut auf dem Gamer-Schreibtisch. Die Zwei-Wege-Satelliten fallen im Vergleich zum Subwoofer, aber auch gegenüber denen des Kratos S3 und C2DX ziemlich groß aus, sind mit 19,2 × 10,8 × 15,7 cm (H × B × T) jedoch gut zu platzieren. Sie werden von einem 3-Zoll-Mittel- und einem kleinen Hochtöner befeuert und liefern insgesamt 8 Watt RMS. Der 5,25-Zoll-Tieftöner im mit 23 × 23,2 × 15,7 cm sehr kompakten Subwoofer mit Bassreflex-System steuert 24 Watt zu den insgesamt 40 Watt Dauerleistung bei. Bei der Angabe von 80 Watt auf der Verpackung des Systems handelt es sich um die wenig aussagekräftige Spitzenleistung – wir wollen an dieser Stelle keine Bauernfängerei unterstellen, aber die Angabe der P.M.P.O (Peak Music Power Output, scherzhaft auch gern als Pure Mystic Power Output gegeißelt) ist nicht hilfreich. Das Z333 verfügt über eine kleine kabelgebundene Tischfernbedienung für die Lautstärkereglung, außerdem befindet sich an dieser eine Kopfhörer-, jedoch keine Mikrofonbuchse. An der Seite des Subwoofers ist zudem ein Bassregler angebracht. Ansonsten gibt sich das Z333 spartanisch, einzig die benötigten Kabel liegen bei, über zusätzliche Anschlüsse verfügt das günstige Logitech-System auch nicht. Der Sound ist für diesen wirklich sehr niedrigen Preis überraschend: Wir haben mit einem kräftigen, schwammigen Bass und einer eher blechernen, dünnen Satelliten-Performance gerechnet, doch das Z333 gibt sich ziemlich ausgewogen. Der Bass ist eher straff und zurückhaltend und wird erst bei höheren Tiefton-Pegeln schwammig. Die Satelliten klingen ordentlich und liefern einen recht warmen Klang, allerdings sind die Mitten nicht voll überzeugend und lassen insbesondere Frauenstimmen unnatürlich flach und ausdruckslos wirken. Außerdem fehlt es an Auflösung und das Ansprechverhalten könnte knackiger sein: Details gehen im Klangbild verloren und insbesondere bei schnellen Tonfolgen kommt das Z333 aus dem Tritt und liefert undifferenzierten Brei. Trotzdem: Für den Preis ist das Logitech-System eine ordentliche Empfehlung für Einsteiger, die nicht bereit sind, viel Geld zu investieren, und dafür Kompromisse in Kauf nehmen können.

CREATIVE SOUND BLASTER X KRATOS S3: Der kleine Muntermacher. Das kompakte, beinahe zierliche 2.1-System mit dem kämpferischen Namen (Kratos ist der griechische Gott der Macht) ist für rund 80 Euro erhältlich. Für diesen Preis liefert Creative ein hübsches und handliches Stereo-System mit Subwoofer ab, dessen angegebene RMS-Leistung von 46 Watt durchaus genügend Wumms für den Schreibtisch oder ein kleines Spiele-Zimmer bietet. Die nett anzusehenden mattschwarzen, ordentlich verarbeiteten Satelliten werden von einem 2,75-Zoll-Breitbänder angetrieben und steuern jeweils 11 Watt Leistung zur Gesamtleistung bei. Für die restlichen 24 Watt ist der Bassreflex-Subwoofer verantwortlich, der einen 5,25-Zoll-Zellulose-Tieftöner beherbergt und nach dem Downfire-Prinzip arbeitet. Das Gehäuse ist aus MDF gefertigt und steht auf vier Füßchen, zudem ist hier der Verstärker des Systems verbaut. Der Basspegel lässt sich

an der Rückseite des Subwoofers justieren, die eigentliche Lautstärkeregelung ist praktischerweise am rechten Satelliten untergebracht, mit dieser kann das Gerät außerdem ein- und ausgeschaltet werden. Den Betriebszustand zeigt eine kleine LED an, außerdem findet man hier einen Kopfhörerausgang. Der Netzstecker befindet sich am Verstärker an der Rückseite des Subwoofers.

In der Praxis sind die kompakten Ausmaße des Kratos S3 angenehm, die 16,5 × 9,5 × 10,2 cm messenden Satelliten lassen sich ohne Probleme auf jedem Schreibtisch aufstellen und sich auch dank der angeschrägten Füße auf die Hörposition ausrichten. Der 22,7 × 17 × 22,7 cm kleine Subwoofer ist ebenfalls gut zu verstauen, sollte aber dennoch möglichst offen stehen, der Platz unter dem Schreibtisch ist resonanzbedingt eher ungünstig. Der kleine Tieftöner gibt sich recht zurückhaltend, steigt bei knapp über 60 Hz jedoch wahrnehmbar in das Klangbild ein. Das Kratos ist das einzige System im Testfeld, bei dem wir geneigt waren, dem Subwoofer mittels Bassregler etwas unter die Arme zu greifen. Bei moderatem Basspegel ist der Tiefton angenehm straff und flott, erst wenn der Bassregler weit aufgedreht wird, verliert der Subwoofer seine Contenance.

Die Satelliten haben einen recht ausgewogenen Klang, wenngleich es ihnen untenherum (auch technisch bedingt) etwas an Ausdruckskraft mangelt und der Sound selbst mit Subwoofer-Unterstützung daher ein wenig dünn wirkt. Dem Klang fehlt es etwas an Körper, dafür sind die höheren Frequenzen sehr ausdrucksstark und fein aufgelöst. Das Kratos S3 klingt im Vergleich zu den Logitech- und Edifier-Systemen eher kühl, ist bei der Detailabbildung jedoch im Vorteil. Außerdem spricht das System schnell an und trennt auch bei sehr flotten Tonfolgen die einzelnen Elemente sauber. Die Edifier- und, nochmals deutlich verstärkt, die Logitech-Satelliten neigen dazu, bei schnellen Klangfolgen schwammig zu werden.

Die etwas tieftonarme, ansonsten jedoch recht ausgewogene Klangcharakteristik des Kratos S3 ist dabei prinzipiell für alle Lebenslagen und Einsatzgebiete geeignet, ihr könnt das handliche Creative-System also zum Musikhören und ebenso zum Spielen nutzen – nur solltet ihr von solch einem günstigen System natürlich keine Orchesterqualitäten oder gar Bässe mit Erdbebenstärke erwarten. Für 80 Euro ist das Kratos S3 ein attraktives und faires Angebot – insbesondere, wenn ihr schnelle Musik mit vielen Rhythmuswechseln bevorzugt, Metal zum Beispiel. Bassfreunde sollten sich indes anderswo umsehen und beispielsweise das Edifer C2XD ins Auge fassen. Nervig: Bei unserem Testmuster war im Stand-by ein deutliches Brummen zu vernehmen, das bei der Inbetriebnahme jedoch verschwand – zu blöd, dass das Kratos S3 nicht über einen Netzschalter verfügt.

EDIFIER C2XD: Gutes Einsteigersystem mit Digitaleingang. Das ebenfalls kompakte 2.1-System von Edifier kommt mit externem Verstärker und in der von uns getesteten C2XD-Variante außerdem mit einem optischen Digitalanschluss, was in der Preisklasse um 100 Euro nicht selbstverständlich ist. Das System ohne Toslink-Verbindung ist nochmals rund 10 Euro günstiger (C2X). Das C2XD ist ein wenig größer als das kleine Creative-System, jedoch noch immer sehr kompakt und lässt sich ähnlich leicht aufstellen. Die schmalen Satelliten bestehen aus MDF und sind nach dem 2-Wege-Prinzip aufgebaut: Jeweils ein Mitteltöner und ein kleiner Tweeter liefern pro Seite 9 Watt RMS. Das ebenfalls aus MDF gefertigte Bassreflex-Gehäuse des Subwoofers dient als Behausung des 6,5-Zoll messenden, mit 35 Watt RMS-Leistung bezifferten Tieftöners. Sämtliche Kontrollen und Anschlussmöglichkeiten des Systems sind direkt am externen Verstärker untergebracht. Das ist sehr praktisch, denn ihr braucht nicht wie bei anderen 2.1-Systemen alle Kabel zur im Normalfall im Subwoofer verbauten Verstärkereinheit zu führen und könnt außerdem sämtliche klangrelevanten Einstellungen bequem aus der Hörposition vornehmen. Außerdem liegt dem C2XD eine kleine Fernbedienung bei. Neben dem optischen Anschluss sind auf der Rückseite des Verstärkers zudem ein Cinch- sowie ein zusätzlicher Klinken-Eingang verbaut. Ein weiterer Klinken-Eingang sowie eine Kopfhörerbuchse befinden sich an der Seite des Geräts. Der zentrale Drehknopf dient zur Regelung der Lautstärke sowie Hoch- und Tiefton-Pegel. Mittels einer Funktionstaste kann die jeweilige Einsatzmöglichkeit ausgewählt werden, eine weitere Taste selektiert die Eingangsquelle, eine dritte versetzt das Gerät in den Standby – der Netzstecker befindet sich auf

Das sehr günstige Logitech Z333 wirft große Satelliten und einen kleinen Subwoofer ins Rennen. Für Einsteiger ist das kleine 2.1-System wirklich eine Überlegung wert.

Der Subwoofer des Creative Kratos S3 ist kompakt und liefert einen knackigen, flotten Bass – davon jedoch nur recht wenig.

Die hübschen Satelliten beherbergen Breitband-Lautsprecher. Diese liefern einen sauberen und differenzierten, jedoch auch etwas harschen und kühlen Klang.

Das Edifier C2XD ist ein guter Allrounder für knapp unter 100 Euro. Die Verstärkereinheit ist extern und bietet für die Preisklasse reichlich Anschlussmöglichkeiten.

Das Teufel Mediadeck beinhaltet neben einem satt klingenden 2.1-System außerdem eine integrierte Soundkarte, einen USB-Hub und nützliche Anschlüsse.

der Rückseite des optisch gefälligen Verstärkers. Eine LED-Anzeige gibt Auskunft über ausgewählte Quellen und Pegel, ein diffus leuchtender, roter Ring um den zentralen Lautstärkeregler macht diesen auch in der Dunkelheit unfallfrei auffindbar.

Der Subwoofer gibt sich optisch recht unspektakulär, ein kleiner Zierstreifen aus Plastik im Aluminium-Look ist prinzipiell das einzige optische Highlight. Doch wie schon die Satelliten macht auch die kleine Bassbox einen ordentlichen optischen wie haptischen Eindruck. Die Reflex-Öffnung befindet sich an der Rückseite, was ihr bei der Aufstellung beachten solltet. Klanglich ist das Edifier C2XD das wohl massentauglichste „klassische" 2.1-System im Testfeld: Das sehr günstige Z333 fällt im Vergleich bei der Auflösung und Detailabbildung sowie Bassuntermalung zurück, das ähnlich bepreiste Kratos S3 klingt wesentlich kühler, wenngleich im Gegenzug feiner und sauberer – ist aber definitiv nichts für Freunde eines kräftigen Tieftons. Außerdem ist das Edifier bei der Räumlichkeit überlegen. Der Tieftöner des C2XD liefert einen kräftigen, aber nicht ausufernden Bass, der allerdings eher schwammig und unpräzise ausfällt. Die Satelliten spielen angenehm frei und luftig auf und können mit einem generell recht ausgewogenen Klangbild überzeugen. Die Höhen könnten jedoch etwas feiner und betonter ausfallen, sie treten etwas zu stark in den Hintergrund. Die Detailabbildung ist ordentlich, wenngleich so manches im etwas undifferenzierten Sound untergeht. Für den günstigen Preis ist dies aber nur begrenzt zu kritisieren und das C2XD ist generell ein ansprechendes 2.1-System mit einem attraktiven Preis-Leistungs-Verhältnis.

CREATIVE SOUND BLASTER X KATANA: Technophile Gaming-Soundbar. Das schicke und edel verarbeitete Sound Blaster X Katana ist ein 2.1-System, aber es ist auch eine Soundbar. Creative betitelt das Katana als „das weltweit erste echte Under-Monitor-Audiosystem", was nicht wirklich unwahr ist, wenngleich das Teufel Mediadeck MD16 ein halbwegs ähnliches Konzept bedient. Creatives Soundbar arbeitet mit psychoakustischen Kniffen, um aus den beiden nach oben strahlenden 2,5-Zoll-Mitteltieftönern (2 × 15 Watt RMS) sowie den an der Front angebrachten, seitlich abstrahlenden, invertierten 1,9-Zoll-Hochtönern (2 × 7,5 Watt RMS) und dem kräftigen 5,25-Zoll-Langhub-Tieftöner im Subwoofer (30 Watt RMS) ein homogenes Klangbild zu erzeugen. Dies gilt im Übrigen nicht nur für die reine Stereo-Wiedergabe, denn das Sound Blaster X Katana verfügt auch über eine 7.1-Surround-Simulation via Creatives hauseigener Virtualisierung SBX. Für diese sowie weitere umfangreich nutzbare DSP-Programme und Mikrofonverbesserungen kommt Creatives bekannter Vierkern-Audioprozessor SB-Axx1 zum Einsatz – der gleiche, der auch für die Klangmodulation bei den High-End-Soundkarten von Creative zuständig ist. Über diesen liefern gleich drei Verstärker den Sound mit maximal 24 Bit/96 KHz an die fünf Lautsprecher, jeweils einer für die beiden Mittel- und Hochtöner sowie den Subwoofer. Obendrauf gibt es die Aurora-Beleuchtung, deren 49 an der Unterseite der Soundbar angebrachten, programmierbaren RGB-LEDs für Stimmung beim Spielen und Musikhören sorgen. Bei den an der Rückseite des Geräts untergebrachten Anschlüs-

Das Creative Katana ist laut Hersteller die erste „echte" PC-Soundbar und bietet eine Vielzahl technischer Finessen sowie Anschlussmöglichkeiten von Klinke bis Bluetooth.

Die Einstellungsmöglichkeiten des Sound Blaster X Katana sind recht umfangreich. Amüsant: Die verschiedenen Profile sind „personalisiert" und kommentiert.

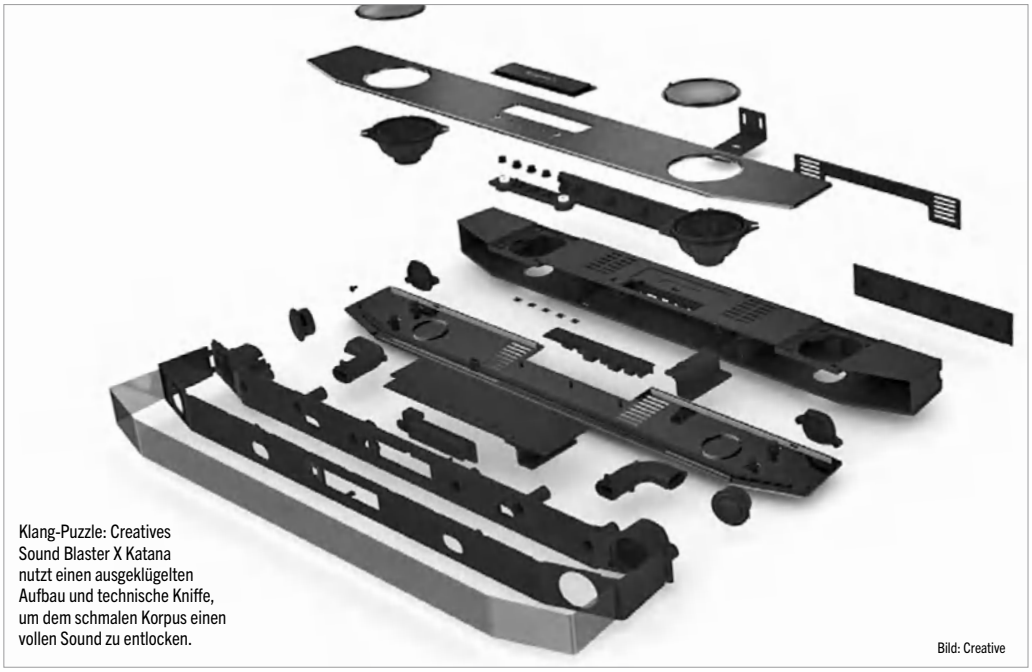
sen gibt sich das Katana großzügig. Neben der regulären (Micro-) USB-Verbindung für den PC gibt es einen weiteren USB-Anschluss für ein Flash-Drive, dazu einen optischen Toslink- sowie analogen Klinken-Eingang. Des Weiteren kann über die Creative-Soundbar mittels Mikrofon- und Kopfhörerbuchse ein Headset betrieben werden. Darüber hinaus verfügt das Katana über eine Bluetooth-4.2-Anbindung, welche die kabellose Audio-Wiedergabe erlaubt. Auch Dolby-Medien können wiedergegeben werden, beispielsweise Blu-ray-Discs oder der Audio-Stream einer Konsole. Doch Achtung, eine Echtzeit-Kodierung mittels Dolby Digital Live unterstützt das Katana nicht! PC-Spiele können daher nicht direkt Dolby Digital nutzen, dazu wäre ein zusätzlicher Encoder notwendig. Leider fehlt dem Katana ein HDMI-Anschluss. Die wichtigsten Funktionen wie Lautstärke und Audioquelle können direkt am Gerät anhand von fünf Knöpfen bedient werden, eine kleine Infrarot-Fernbedienung mit einigen zusätzlichen Elementen gibt es obendrauf. Für alle weiteren – und es sind viele – Einstellungsmöglichkeiten kommt die Creative-Software Sound Blaster Connect zum Einsatz. Hier können Profile für den DSP gewählt werden, eins der vier vorinstallierten Profile ersetzt und auf die SBX-Taste gelegt oder eigene erstellt werden. Dazu steht ein funktionaler Equalizer zur Verfügung, außerdem gibt es die teils von Creative-Soundkarten bekannten Features Crystallizer, Smart Volume und Dialog+. Der virtuelle Surround wird mit einem zusätzlichen „Immersions“-Regler gesteuert. Eine Bass- und Höhenregelung sowie eine Rauschunterdrückung für das angeschlossene Mikrofon gibt es obendrauf. Diese Klangoptionen haben einen deutlichen Einfluss auf den Sound und helfen dabei, die Abstimmung zu personalisieren oder für verschiedene Einsatzmöglichkeiten zu definieren. All diese Abstimmungs-Features inklusive des virtuellen Surround-Sounds funktionieren auch bei der Ausgabe über ein Headset. Prinzipiell ersetzt das Katana also eine Soundkarte mit relativ vielen klangrelevanten Einstellungsmöglichkeiten. Des Weiteren steht ein recht umfangreiches Menü für die Aurora-RGB-Beleuchtung zur Verfügung, die sich auf Wunsch auch deaktivieren lässt.

Klanglich ist das Katana durchaus sehr gefällig. Trotz kompakter Ausmaße der Soundbar von nur 6 × 60 × 7,9 cm, die annähernd perfekt unter einem handelsüblichen PC-Display Platz finden, liefert das Creative-System ein volles und kräftiges Klangbild. Der Subwoofer steigt erst relativ spät bei 150 Hz unterstützend ein und gibt sich bei neutralem Pegel angenehm zurückhaltend, ist jedoch alles andere als schwachbrünstig und übertrumpft in dieser Disziplin jedes andere Gerät im Testfeld. Tatsächlich kann das Katana ziemlich laut aufspielen, erst bei hohen Lautstärken und aufgedrehtem Basspegel geht dem

2.1-PC-SYSTEME

Auszug aus Testtabelle

Produkt	Sound Blaster X Katana	Mediadeck MD16
Hersteller	Creative (http://de.creative.com)	Teufel (https://www.teufel.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 300,-/befriedigend	ca. € 400,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1563600	www.pcgh.de/preis/1503991
Art	2.1-System	2.1-System
Abmessungen Subwoofer (H×B×T)	33,3 × 13 × 30 cm	integriert
Abmessungen Satellit (H×B×T)	Soundbar: 6 × 60 × 7,9 cm	Gesamtsystem: 9,3 × 42 × 33 cm
Chassisbestückung Subwoofer	5,25 Zoll	4 Zoll
Chassisbestückung Satellit	2,5''-Mitteltöner, 1,9''-Tweeter	3''-Mitteltöner, 0,8''-Tweeter
Ausstattung (20 %)	**1,53**	**2,67**
Anschlüsse	Bluetooth, Toslink-Eingang, USB (PC), USB (Flashdrive), Aux- und Mikrofon-In, Kopfhörer-Ausgang	USB (PC), 3× USB (HUB), 1× USB (Charge) 2× Kopfhörerausgang, Aux- und Mikrofon-In
Bedien-Elemente	Netzschalter, (Auto-)Stand-by, Lautstärkeregelung, SBX-Profile, Input-Wahl	(Auto-)Stand-by, Lautstärkeregelung
Zubehör	Infrarot-Fernbedienung, Kabel- und Adapter; USB-Soundkarte mit vielen Features	Kabel- und Adapter; USB-Soundkarte
Eigenschaften (20 %)	**1,70**	**1,83**
Auffälligkeiten	Aurora-RGB-Beleuchtung; sehr sauber verarbeitet	Hochwertig anmutende Materialien und Verarbeitung
Ergonomie	Generell angenehme Bedienung; einfach nutzbare Software; Fernbedienung	Sehr einfache, schlichte Bedienung
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel
Installation	Problemlos aufzustellen, benötigt aber Breite; sehr einfache Verkabelung	Problemlos aufzustellen, solange Displayständer Höhe kompensiert; simple Verkabelung
Leistung (60 %)	**1,95**	**2,04**
Spiele	Guter Spielesound mit ausgesprochen vielen Einstellungsmöglichkeiten; kräftiger Bass, gute Ortung und Räumlichkeit	Kräftiger und voller Klang, satter Bass, ordentliche Räumlichkeit und Ortung
Musik	Gute Eignung, jedoch nicht vergleichbar mit Stereo-Boxen; etwas synthetisch wirkender Klang	Hohe Musiktauglichkeit, allerdings begrenzte Räumlichkeit und etwas starker Bassfokus
Filme	Kinoflair dank 3D-Virtualisierung und Dolby-Unterstützung (nur Decoding!)	Sehr gute Stimmverständlichkeit und brachialer, voller Sound mit dickem Bassfundament
Klang	Klingt niemals wirklich natürlich, generell gefällig. Bei neutralen Voreinstellungen kühler, scharfer Klang; kräftiger, knackiger Bass	Abgesehen vom sehr kräftigen Tiefton angenehm ausgewogener Klang ohne größere Schwächen
Pegel	Pegelfest bis maximale Lautstärke, gute Leistung	Bass neigt bei sehr hohem Pegel und tieftonstarkem Material zum Komprimieren
Stereo-Separation/Surround	Ordentlicher Stereo-Sound und gute Ortung, interessanter virtueller Surround-Sound	Räumlichkeit und Ortung durch Bauweise etwas eingeschränkt
FAZIT	⊕ Viele Technik-Features ⊕ Guter Klang … ⊖ … der aber synthetisch wirkt	⊕ Kompaktes und schickes Design ⊕ Guter, satter Klang ⊖ Mäßige Räumlichkeit
	Wertung: **1,82**	Wertung: **2,12**



Klang-Puzzle: Creatives Sound Blaster X Katana nutzt einen ausgeklügelten Aufbau und technische Kniffe, um dem schmalen Korpus einen vollen Sound zu entlocken.

Bild: Creative

75-Watt-System merklich die Puste aus. Dabei ist der Klang nicht direkt mit Stereo-Boxen zu vergleichen, dazu wirkt der Sound ein wenig zu scharf und gekünstelt. Dank der vielen Abstimmungsmöglichkeiten ist aber außer für HiFi-Puristen für praktisch jeden Geschmack ein passendes Profil vorhanden, Individualisten legen selbst Hand an. Selbst der virtuelle Surround-Sound konnte uns während des Tests mit einer recht erstaunlichen Räumlichkeit überzeugen, auch Klänge von hinten ließen sich relativ gut ausmachen. Die Vielzahl an Audio-Tricks, die Creative mit dem Katana umsetzt (siehe Explosions-Zeichnung auf S. Xxx oben rechts), tragen offenbar Früchte. Wenn ihr keine allzu hohe Klangtreue erwartet und stattdessen auf die vielen Features, die kompakten Ausmaße und das schicke und durchaus edle Äußere der Soundbar Wert legt, ist der Preis von rund 300 Euro fair – eine ähnlich funktionsschwere und klangstarke Soundbar samt DSP-Programmen etwa für den Fernseher ist zu dem Preis kaum zu bekommen. Für das umfangreiche Feature-Programm und das ausgeklügelte Design bekommt das Katana von uns einen Technik-Award.

TEUFEL MEDIADECK MD16: Ausgefallenes 2.1-System mit Lifestyle-Bonus. Dieses 2.1-System ist gewiss nicht für jedermann, es bedient eine eher kleine Nische. Es ist eine Mischung aus PC-System und Lifestyle-Produkt für den etwas gediegeneren Geschmack. Ein dickes, sehr robust wirkendes, eloxiertes Vollkörper-Aluminum-Gehäuse formt das trapezförmige Äußere des Mediadecks, die Front ziert ein schlichtes Metallgitter samt nicht zu dick auftragendem Teufel-Logo. Das MD16 lässt sich dank der kompakten Ausmaße von nur 9,3 × 42 × 33 cm auch auf kleinen Schreibtischen gut aufstellen. Aufgrund des Aufbaus entfällt außerdem ein Großteil des üblichen Kabelsalats. Im Inneren verbergen sich zwei 3-Zoll-Mitteltöner sowie zwei weitere Tweeter und der 4-Zoll-Subwoofer. Die Bassreflexöffnungen befinden sich auf der Rückseite des MD16. Dort sind zudem ein Klinken-Ausgang sowie Mikrofoneingang und die drei USB-Anschlüsse des integrierten HUBs angebracht. Ein weiterer USB-Anschluss dient zum Laden mobiler Geräte. Den Kopfhörerausgang endeckt man an der Front des Mediadecks, ebenso findet der Nutzer hier den Lautstärkeregler, mit dem das Gerät außerdem ein- und ausgeschaltet werden kann.

Um die Klangwandlung kümmert sich ein DAC von C-Media, ein Class-D-Verstärker mit drei Kanälen für die fünf Lautsprecher sorgt für den nötigen Antrieb. Leider liefert Teufel nur Angaben für die Maximal- sowie Sinus-, nicht aber für die RMS-Leistung. Die maximale Leistungsaufnahme von 50 Watt erscheint uns als guter Anhaltspunkt für die Gesamtleistung. Der Klang des Mediadecks ist durchaus beeindruckend, wenn man die geringen Ausmaße bedenkt: Der Bass steht klar im Vordergrund und fällt sehr kräftig aus, die Satelliten-Lautsprecher können allerdings gut anknüpfen und erfreuen das Ohr mit einem differenzierten und vollen Klang. Trotz des druckvollen Sounds gehen Feinheiten im Klangbild nicht unter, Stimmen besitzen einen überzeugenden Körper und klingen natürlich – auch wenn tiefe Männerstimmen ein wenig zu sehr grollen. Die Lautstärke ist vollkommen ausreichend, allerdings neigt der Bass aufgrund des nicht direkt regelbaren, betonten Tieftons bei sehr hohen Pegeln zum Komprimieren. Das MD16 kostet aktuell 400 Euro und ist somit recht teuer, allerdings machen Materialien, Sound und Aufmachung des Mediadecks einiges wett. ❑

FAZIT

Schreibtischkompatibler 2.1-Sound

Die in dieser Marktübersicht getesteten Geräte machen auf verschiedene Art und Weise eine gute Figur. Technik-Freaks können sich für das Creative Katana begeistern, das Teufel Mediadeck ist eher etwas für gediegene Life-Style-Fans. Die hier getesteten „klassischen“ 2.1-Systeme sind für Einsteiger in den Sound am Rechner besonders interessant.

2.1-PC-SYSTEME

Auszug aus Testtabelle

PCGames SPARTIPP Ausgabe 06/2017 2,25

PCGames SPARTIPP Ausgabe 06/2017 2,80

Produkt	C2DX	Sound Blaster X Kratos S3	Z333
Hersteller	Edifier (http://www.edifier.de/)	Creative (http://de.creative.com)	Logitech (https://www.logitech.com/de-de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 100,-/gut	ca. € 80,-/gut	ca. € 45,-/sehr gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/876748	www.pcgh.de/preis/1523593	www.pcgh.de/preis/1298686
Art	2.1-System	2.1-System	2.1-System
Abmessungen Subwoofer	24,3 × 23,2 × 28 cm	22,7 × 17 × 22,7 cm	23 × 23,2 × 15,7 cm
Abmessungen Satellit	19,5 × 9 × 14,8 cm	16,5 × 9,5 × 10,2 cm	19,2 × 10,8 × 15,7 cm
Chassisbestückung Subwoofer	6,5 Zoll	5,25 Zoll	5,25 Zoll
Chassisbestückung Satellit	k.A. (Mitteltöner, Tweeter)	2,75-Zoll (Breitbänder)	3''-Mitteltöner, ~1,2''-Tweeter
Ausstattung (20 %)	**2,42**	**3,50**	**3,50**
Anschlüsse	Cinch (PC), 1× Toslink und 1× Aux-In; Kopfhörer- und Mikrofonanschluss	Cinch (PC), Kopfhöreranschluss	Klinke (PC), Kopfhöreranschluss
Bedien-Elemente	Netzschalter, Stand-by, Lautstärke-, Bass- und Treble-Regler; Input-Wahl	Stand-by, Lautstärke- und Bassreglung	Stand-by, Lautstärke- und Bassreglung
Zubehör	Kabel und Adapter; Infrarot-Fernbedienung	Benötigte Kabel	Benötigte Kabel
Eigenschaften (20 %)	**1,94**	**2,19**	**2,25**
Auffälligkeiten	Externer Verstärker, ordentliche Materialanmutung	Brummen im Stand-by-Modus	Leichtes Brummen im Betrieb
Ergonomie	Praxisnahe und einfache Bedienung; Fernbedienung	Generell simple Bedienung; Bassregler am Subwoofer	Einfache Bedienung; Bassregler am Subwoofer
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel
Installation	Recht einfach aufzustellen, wenig komplizierte Verkabelung dank externem Verstärker	Recht einfach aufzustellen, einfache Verkabelung	Einfach aufzustellen, etwas umständliche Verkabelung (wegen gebundener Kabelfernbedienung)
Leistung (60 %)	**2,29**	**2,34**	**2,75**
Spiele	Gute Ortung dank hoher Räumlichkeit und relativ hoher Detailtreue; etwas zu fade Höhen, kräftiger, aber etwas schwammiger Bass	Etwas eingeschränkte Räumlichkeit, aber gute Auflösung und Detailabbildung; Mitten- und Bassschwäche	Ordentliche Räumlichkeit, relativ knackige Bässe; Detailschwächen
Musik	Etwas unsauber, aber dank ordentlicher Detailabbildung und hoher Räumlichkeit gute Eignung; Höhenschwäche, schwammiger Bass	Prinzipiell gute Musikeignung, aber aufgrund von schwächelnden unteren Frequenzen etwas kühl; flottes Ansprechverhalten	Brauchbar für Populärmusik; Schwächen bei Detailabbildung und Ansprechverhalten
Filme	Gute Stimmtreue und voller, luftiger Sound samt kräftigem Tiefton	Etwas harscher, unterkühlter Klang, aber gute Stimmtreue und Detailabbildung	Stimmen etwas verfälscht, neigt zum Schlucken von Hintergrundgeräuschen; recht luftiger Klang
Klang	Angenehm warmer und satter Klang, allerdings nicht übermäßig detailliert; recht starkes Höhen-Rolloff	Erfreulich hohe Auflösung und Detailabbildung, aber höhenbetont und eher tieftonschwach; knackiger Bass	Relativ ausgewogener Sound, aber deutliche Detailschwächen und Probleme bei raschen Tonfolgen
Pegel	Pegelfest bis maximale Lautstärke, reichlich Leistung	Pegelfest bis maximale Lautstärke, hohe Leistung	Pegelfest bis maximale Lautstärke, gute Leistung
Stereo-Separation/Surround	Gute Räumlichkeit und Stereo-Trennung	Etwas eingeschränkte Räumlichkeit	Ordentliche Räumlichkeit
FAZIT	⊕ Preis-Leistung ⊕ Angenehm warmer Klang … ⊖ … mit leichten Schwächen	⊕ Klarer Klang ⊕ Flottes Ansprechverhalten ⊖ Tieftonschwäche	⊕ Sehr günstig ⊕ Ordentlicher Sound … ⊖ … mit einigen Schwächen
	Wertung: **2,25**	Wertung: **2,54**	Wertung: **2,80**

NEU!

Making Games Conference

making games CONFERENCE

Premiere am 25. und 26. Oktober im ICM, München

Im Rahmen der Medientage

MEDIENTAGE MÜNCHEN

- **Master Classes** für Spieleentwickler: Expertenwissen aus erster Hand aus den Bereichen Game Design, Technologie, VR/AR, Business & Co.

making games MASTER CLASSES

- **Zertifikat** für die Teilnahme
- **Experten-Panels** mit Vertretern von Verbänden, Politik und Industrie
- Erstmalige Verleihung der Making Games Awards
- Tickets ab 99 EUR bis 199 EUR

Melden Sie sich für den Newsletter an und versäumen Sie keine weiteren Infos

www.makinggames.biz/conference

powered by Making Games – Europas führendes Magazin für Game Developer

Präsentiert von

CMG Computec Media Group | BIU.Dev BIU.Net | Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie | MEDIENTAGE MÜNCHEN

Xtreme Series

Extreme Leistung. Natürlich mit Linux.

Erleben Sie jetzt die extremen Leistungsmonster von TUXEDO Computers

Wir kombinieren die neuesten Intel® Core™ i-Prozessoren der 7. Generation, bis zu 64 GB DDR4 Arbeitsspeicher und NVIDIA® GeForce® Grafikkarten der GTX 10 Serie zu wahren Leistungsmonstern. Dank flexibel wählbarem HDD- & SSD-Speicher sind Ihnen keine Grenzen gesetzt und mit gerade einmal 2,5 kg Maximalgewicht steht selbst mobilem Gaming nichts im Weg.
Sie haben mit Linux und Windows die volle Freiheit - und alles funktioniert durch sorgfältig ausgewählte und aufeinander abgestimmte Komponenten zu 100% - *garantiert!*

Jetzt zum Vorzugspreis sichern

Als Leser von PC Games schenken wir Ihnen 3%, aber nur für kurze Zeit. Sichern Sie sich also jetzt Ihr Xtreme Series Notebook von TUXEDO ganz individuell konfiguriert mit dem Rabattcode "PCGAMESXC" zum Vorzugspreis!

TUXEDO COMPUTERS

tuxedocomputers.com